

PS3
PlayStation 3
PSP
PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation
España
123 ★ ABRIL 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €
2'95€
REGALO ★ CRYSIS 2 PÓSTER + MAPAS ★ REGALO
¡¡REVIEW EXCLUSIVA!!
Crysis 2
PS3
¡UN SHOOTER SOBREHUMANO!
OFF DUTY 2H33
GRUPO ZETA
¡PRIMICIA MUNDIAL!
PORTAL 2
¡UNA PAREJA LETAL!
NEVER DEAD
Y además... MotorStorm Apocalypse ★ Dragon Age II ★ The 3rd Birthday ★ Homefront ★ Yakuza 4 ★ Fight Night Champion
Hunted: The Demon's Forge ★ Shift 2 Unleashed ★ PlayStation Move Heroes ★ The Elder Scrolls V: Skyrim ★ Knights Contract...


NUEVO CHICLE
mentos
PURE FRESH
EXTRA COOL
20% GRATIS
mentos
CHEWING GUM
PURE FRESH
EXTRA COOL
with XYLITOL CRYSTALS
Pruébalo ahora con un
20% GRATIS
20% GRATIS
20% GRATIS
20% GRATIS
20% GRATIS

PlayStation Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, LUCÍA PERDOMO, JULIA MAGAÑA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348 444.636- *Infopac.nl@media networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60 33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 399

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

ojd ARi

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Un shooter diferente

Para una portada diferente. El género está de moda y desde el reciente lanzamiento de Killzone 3 ha comenzado un goteo constante de shooters antológicos: Bulletstorm, Homefront y, un escalón por encima de ellos, Crysis 2. Tras el aparentemente inagotable éxito de la saga Call Of Duty, muchos desarrolladores se han aprovechado del cuestionable espíritu pasillero y de corta duración para el modo Campaña, la esencia real de un juego, y han centrado todos sus esfuerzos en las modalidades multijugador que tantas horas de diversión generan a la otra gran mayoría de usuarios. Pues bien, respecto a esa nueva tendencia, Crysis 2 se ha mantenido firme y ha logrado un desarrollo para un jugador con la amplitud y exigencias tecnológicas necesarias y el universo On-line que todo buen usuario demanda en estos tiempos que corren. Por eso creemos que Crysis 2 se merecía una portada especial, de auténtica edición coleccionista, para que podáis recrearos la vista con un shooter que hará historia en el catálogo de PlayStation 3.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Nada mejor que un RPG picantón para estrenar la primavera.»
Mi juego favorito
Ar tonelico Qoga: K.O.A.C.

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Mi vida privada se ha convertido en un shooter en primera persona.»
Mis juegos favoritos
Crysis 2

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«He completado The 3rd Birthday en versión japonesa y sin salvar partida.»
Mi juego favorito
The 3rd Birthday




Pedro «John Tones» Berruezo
«Salir por la noche en mi barrio se parece a un nivel de Dead Space 2.»
Mi juego favorito
Bulletstorm

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Soy capaz de girar 360º el dedo gordo de mi mano izquierda.»
Mi juego favorito
Tactics Ogre L.U.C.T.



Lucía «Lucky» Perdomo
«2.743.238 es el número de veces que leeréis la palabra shooter este mes.»
Mi juego favorito
Little Big Planet 2




Javier «De Lúcar» Bautista
«Golpes y más golpes... y para colmo también el aniversario del 23F.»
Mis juegos favoritos
Top Spin 4 y Fight Night Champion



David «DaWei» Hernández
«No puedo parar de jugar. Tendré toda la eternidad para descansar...»
Mi juego favorito
Crysis 2

★ 123 Abril 2011

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



66
THE 3RD BIRTHDAY
Un shooter original y con una misteriosa historia, así es el renacimiento de Aya Brea.

108
ZONA VIP
VIRGINIA LABUAT
¿Por qué su nuevo disco nos recuerda a L.A. Noire?

32
PORTAL 2
Valve nos muestra, en exclusiva, cómo sera el retorno de Chell y GLaDOS

NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS STORE 18
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

REPORTAJES 26
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

TEST 38
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

VERSIÓN BETA 88
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

CONSULTORIO 96

BUZÓN 97

PLAYSTYLE 101
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

52
YAKUZA 4
Diversión y brutalidad: llega la nueva entrega de Yakuza.

88
VIRTUA TENNIS 4
Una cuarta entrega repleta de grandes novedades.

News





Todo lo que necesitas para estar a la última





Uncharted 3 ya tiene villano



La fría y calculadora Katherine Marlowe será la encargada de poner el ingrediente ácido al esperado regreso de las aventuras de Nathan Drake y compañía

Toda aventura tiene su villano. Desde que se anunció ***Uncharted 3: Drake's Deception*** hemos podido ver las inmensas toneladas de arena del desierto, la variedad de localizaciones, la interesante historia, la rebosante calidad en el aspecto visual y una jugabilidad cubierta de oro de muchos quilates. Finalmente **Sony C.E.** y **Naughty Dog** nos han presentado al villano por excelencia de la nueva aventura, que recaerá en la fría, calculadora y enigmática persona de Katherine Marlowe, antigua conocida de Victor Sullivan y que parece ansiar un anillo que porta Nathan Drake y que esconde la llave de un increíble secreto. Poco se sabe hasta ahora de la penetrante Katherine, aunque lo que sí está confirmado es que trabaja en una sociedad secreta cuyos orígenes se remontan 400 años en el pasado, con lo que se asegura mucho misterio y enigmas históricos por resolver. Aunque Katherine muestre un aspecto poco temible, cierto es que posee una mentalidad capaz de idear planes que pongan en peligro la vida de Nathan Drake y sus amigos. Nos queda esperar para conocer más detalles sobre la interesantísima historia que **Naughty Dog** está ideando, para complementar ese apartado visual impresionante al que ya nos tienen acostumbrados, y de paso ofrecer una jugabilidad inolvidable en el regreso de una de las franquicias de aventuras más memorables.







Gracias a la elección de la vista cercana al hombro se va a poder apuntar mejor sobre los enemigos haciendo que el enfoque de la aventura sea más espectacular.



Qué mejor golpe final que una patada donde más duele.

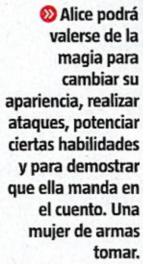
Nuestro engominado protagonista se ha enamorado de su querida Paula, que ahora pertenece a otras almas candentes y sucias.

Shadows Of The Damned: EA reúne a tres genios

PS3

Si a tres excéntricos creativos japoneses como Goichi Suda (*No More Heroes*), Shinji Mikami (*Resident Evil*) y Akira Yamaoka (*Silent Hill*), se les pone a trabajar en un título de acción, solo se nos puede asegurar mucha calidad, vanguardismo y algo inclasificable. Esto da como resultado ***Shadows Of The Damned***, lo nuevo de **Grasshopper** para **Electronic Arts** que es definido por sus creadores como *«un thriller con mucha acción y con tintes de survival horror»*. El papel protagonista recaerá en García Hotspur, un motero bastante rebelde que se ve obligado a visitar el mismísimo infierno para encontrar a su amada Paula, que parece que ha caído en garras poco amistosas. Básicamente estamos ante un título de acción en tercera persona muy especial, diferente, y que reúne las ideas excéntricas de *Suda51*, la experiencia terrorífica de Mikami y una banda sonora perturbadora con Yamaoka. La vista se situará cercana al hombro del personaje (tipo *Resident Evil 4*), con un estilo visual oscuro, con un marcado punto *punk-rock* y que parece enfocado a un gran número de jugadores por prometer sencillez en su control y una trama que sobrepasa fronteras. Como era de esperar, habrá sangre y todo tipo de violencia, tan habituales en las creaciones anteriores de estos genios. Podrás comenzar un verano demoníaco cuando el juego esté disponible el 7 de junio.

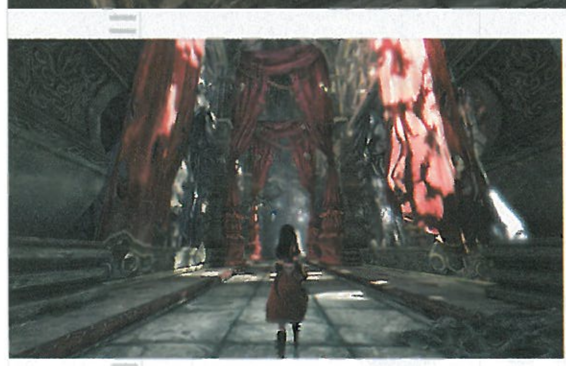




Alice podrá valerse de la magia para cambiar su apariencia, realizar ataques, potenciar ciertas habilidades y para demostrar que ella manda en el cuento. Una mujer de armas tomar.





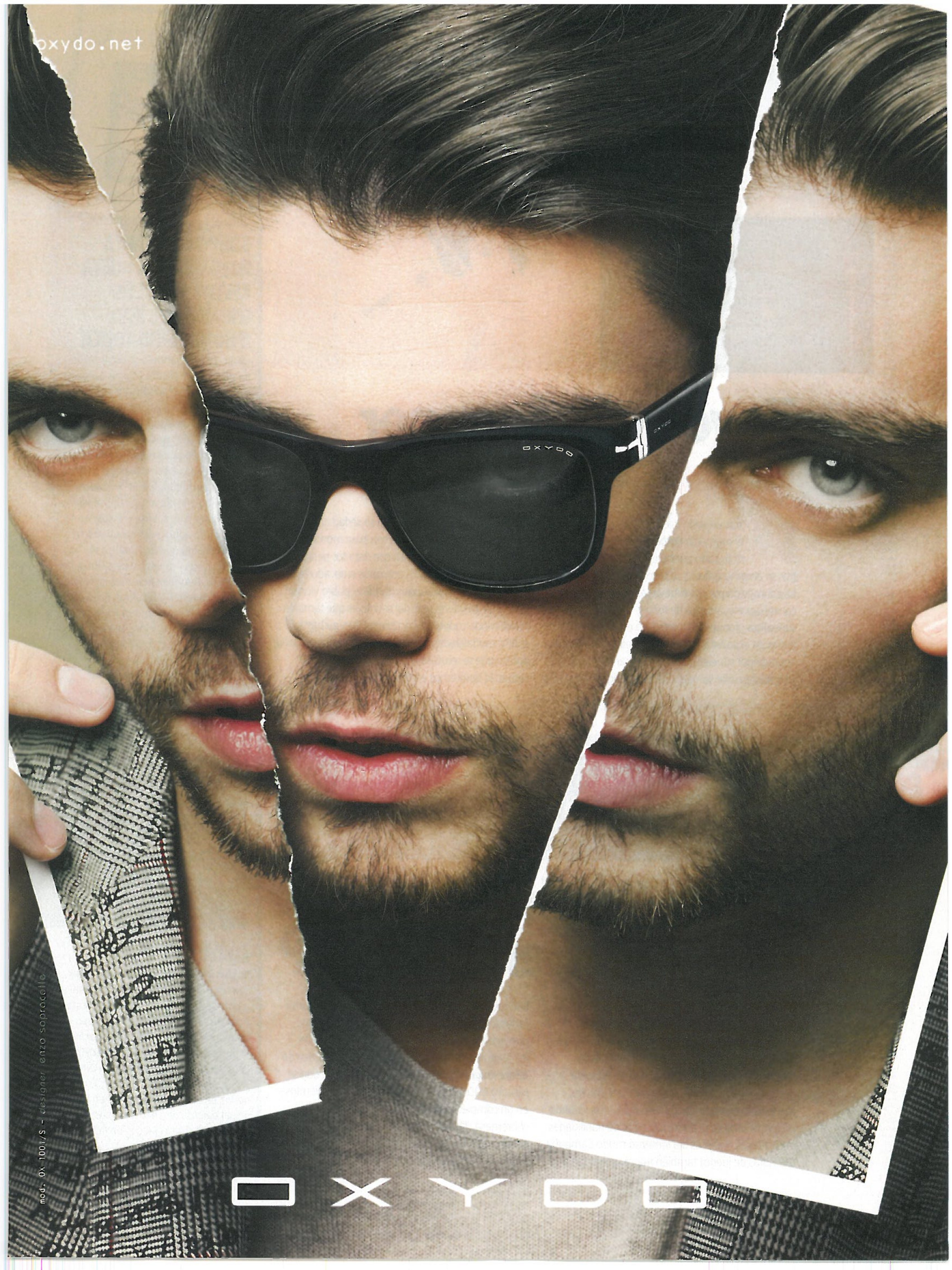




Alice: Madness Returns un cuento de locura

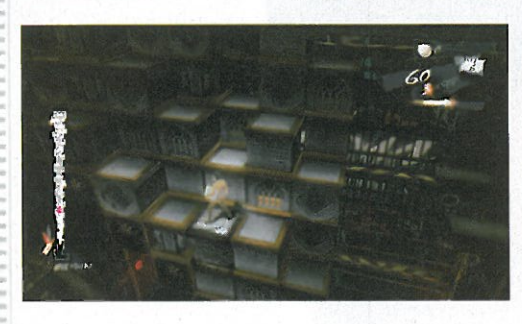


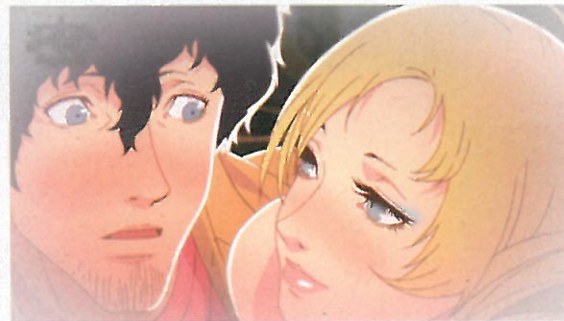
En el año 2000 los usuarios de PC disfrutaron de *American McGee's Alice*, una visión oscura, perturbadora y artísticamente arriesgada del cuento de *Alicia en el País de las Maravillas*. **Electronic Arts** va a dar continuidad a las pesadillas de Alice en una segunda entrega adaptada a los nuevos tiempos y con ese toque único que el genio **American James McGee** sabe impregnar en todo su arte. Con una historia situada 10 años después, la pobre Alice sigue teniendo esas pesadillas por la muerte de sus padres que le provocan alucinaciones tan reales que solo sabe defenderse con violencia en una locura que parece irreparable. En ***Alice: Madness Returns***, habrá mucha violencia y sangre bailando por el escenario, pero sin alcanzar el grado enfermizo de otros juegos. La descontrolada joven podrá realizar ataques a corta distancia con espadas y también a larga distancia con magias, con un toque plataformero clásico y con un valor artístico sencillamente impresionante. Claro, no pueden faltar *puzzles* en el escenario y enemigos con patrones exclusivos. El trabajo de **Spicy Horse**, el estudio de **American McGee** afincado en Shanghái, parece demoledor en su concepto y prometedor en su faceta jugable. El 14 de junio veremos el clásico cuento desde otra perspectiva.


oxydo.net
OXYDO
OXYDO
mod. OX 1001/S - designer enzo sopracolle
OXYDO



En el bar podremos conversar con nuestros colegas y el resto de clientes.







Te volverás loco por Catherine

Tras un susto inicial en los planes de **Atlus**, el sugerente ***Catherine*** de **PS3** podrá ser disfrutado por los usuarios occidentales tras su enorme éxito en su salida en Japón, donde ha conmovido por sus extravagantes *puzzles*, sus conversaciones subidas de tono y, en general, por su surrealista propuesta. Nosotros ya estamos deseando entrar en el papel de Vincent, un treintañero que es acosado por sus extraños sueños y también por una sexy adolescente llamada Catherine, figura femenina que representa la lujuria en una sociedad arropada por el enorme estrés. El título combina momentos de diálogo para relacionarse con distintos personajes -muy al estilo de *Persona*-, con otros enfocados a los *puzzles*, con esos sueños donde el pobre Vincent debe huir. Lo interesante del asunto es que también habrá modo cooperativo y competitivo, en hasta cuatro modalidades de juego. Tras su paso por Japón parece que se retocará el nivel de dificultad. ¡Este verano lo tendremos en occidente!









White Knight Chronicles, en PS3 y PSP

Sony C.E. nos ha dado la excelente noticia del regreso de la serie *White Knight Chronicles* a **PlayStation 3**, pero también del estreno de la fantasía épica en **PSP**. ***White Knight Chronicles II*** es el juego de **PS3**, secuela del original que mejora el sistema de combate, haciéndolo en esta ocasión más dinámico, y dando un mayor papel a la personalización de habilidades y estrategias. Además del inmenso modo Campaña (30 horas de juego) también traerá un modo On-line cooperativo para hasta seis usuarios, y encima incluirá de regalo la primera entrega totalmente remasterizada. Por otra parte, si quieres conocer los orígenes de la serie, vas a tener que hacerte con ***White Knight Chronicles: Origins*** para **PSP**, que se sitúa 10.000 años antes del original, convirtiéndose en un complemento perfecto para la versión de sobremesa. Tambien ofertará cooperativo para hasta cuatro usuarios. En mayo estarán disponibles ambos juegos en nuestro mercado.



GRUPO ZETA LANZA IMAGAZINE, LA NUEVA REVISTA PARA LOS USUARIOS DE IPAD, IPHONE E IPOD TOUCH

Grupo Zeta ha lanzado la publicación iMagazine, destinada a los usuarios de iPad, iPhone e iPod touch, amantes de la tecnología, la facilidad de manejo, el estilo y la movilidad.

iMagazine, cuyo primer número está ya a la venta, llega a los quioscos con una periodicidad bimestral, y tiene como objetivo permitir a los lectores sacar el máximo partido a sus dispositivos Apple. Para ello, cuenta con secciones en las que podrán encontrar reportajes, pruebas comparativas, análisis de las mejores apps y juegos, accesorios y, por supuesto, tutoriales sencillos llenos de trucos y consejos muy útiles, todo ello arropado por un cuidado y exclusivo diseño de la publicación, que en su número 1 cuenta con 132 páginas.

La nueva publicación iMagazine amplía además el catálogo de revistas de tecnología producido por Ediciones Reunidas, de Grupo Zeta, junto con Windows Revista Oficial y Digital Camera, dirigidas por Luis Jorge.



ADIDAS NEO LABEL

Adidas **NEO LABEL** presenta su nueva colección primavera/verano con una gama de productos que unen deporte y diseño, y crea ***Go Squad***: un grupo de populares adolescentes que encarnan a la perfección la identidad de **NEO LABEL**. Entre ellos se encuentran Trace Cyrus y Jessica Brando, a quienes podrás ver en acción en una serie de vídeos en la web oficial *adidas.com/neo*. Además, en **NEO LABEL** encontrarás juegos en línea.



El nuevo consejo. Serafín Roldán, José Ramón Franco, Francisco Matosas, Antonio Asensio Mosbah (detrás), Juan Llopart, Conrado Carnal, Pedro Fontana y Andrés Tejero.

NUEVOS NOMBRAMIENTOS EN EL CONSEJO DE ADMINISTRACIÓN DE GRUPO ZETA

La Junta de Accionistas de Grupo Zeta ha acordado la incorporación a su Consejo de Administración de dos nuevos miembros, Pedro Fontana y Andrés Tejero, con el fin de reforzar los proyectos estratégicos de futuro del Grupo.

Pedro Fontana es Licenciado en Ciencias Empresariales por la Escuela Superior de Dirección de Empresas (ESADE) y Master of Business Administration (MBA) por la Universidad de Harvard. En la actualidad es Presidente de Áreas, S.A. y del Patronato de la Fundación ESADE. Es miembro del Consejo de Administración de Indukern y de La Fira de Barcelona; y miembro del Consejo Asesor de Mercapital. A lo largo de su carrera profesional ha ocupado importantes cargos en el mundo de la banca, la universidad y el turismo.

Andrés Tejero es Licenciado en Ciencias Empresariales y en Derecho y Master en Finanzas por la Universidad de Southeastern (Washington). Actualmente está involucrado en importantes proyectos en el campo de Internet, de Telecomunicaciones y de Energía, donde ha creado el mayor parque fotovoltaico de España a través de las sociedades Aliwin y Aurinko. En su carrera profesional ha ocupado cargos de dirección en Telefónica y en medios de comunicación audiovisuales.

El Consejo de Administración de Grupo Zeta está presidido por Antonio Asensio Mosbah y forman parte como consejeros Juan Llopart, presidente de la Comisión Ejecutiva de Zeta; Conrado Carnal, director general del Grupo; Francisco Matosas, expresidente del Consejo; y el empresario Serafín Roldán. Como secretario del Consejo actúa José Ramón Franco.

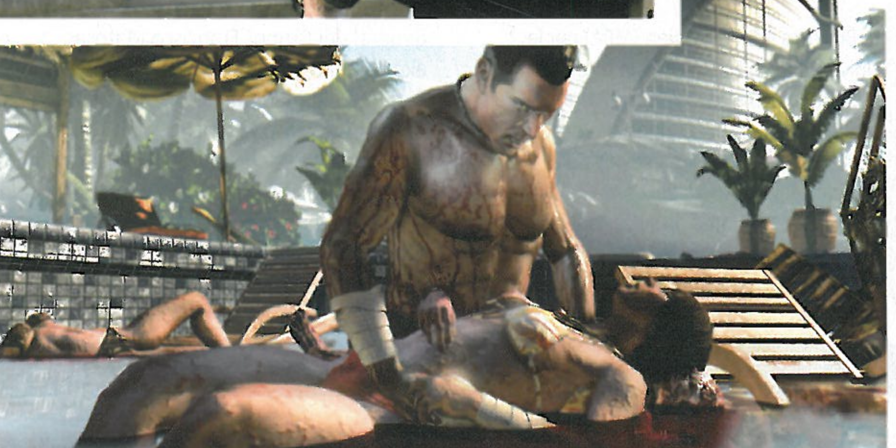
Grupo Zeta es uno de los principales grupos de comunicación de nuestro país con más de sesenta publicaciones, una editorial de libros, cinco plantas de impresión y una agencia exclusivista comercial.





El motor Chrome Engine 5 de Thechland promete secuencias de acción realmente espeluznantes.







No alcanzan la putrefacción de los zombis de The Walking Dead, pero algunos también dan bastante grima.

El realismo de las secuencias de vídeo es tan brutal que se te ponen los pelos de punta.



Compañía
Deep Silver
Programador
Techland
Género
Survival Horror

Dead Island

Si consigues salir de la isla con vida, serán unas vacaciones inolvidables...

¿Aún no has visto el tráiler del juego? Ten cuidado, puede herir tu sensibilidad. Es tan impactante y brutal que, por un lado, quieres olvidarlo al instante; pero por otro quieres saber más, saber qué es lo que ha pasado en esa isla que presumía de ser paradisíaca en los catálogos de viajes y que al llegar al hotel, da una bienvenida no precisamente con flores y cava: es con sangre y lágrimas. Tal es el impacto de dicho tráiler que cuenta con tres millones de reproducciones en sus dos primeras semanas de publicación en la web oficial. Hay tanta expectación que a la larga puede resultar un arma de doble filo...

Aún no hay fecha de lanzamiento y apenas se han desvelado detalles de la historia, tan sólo que una isla tropical con una afluencia turística cual Varadero o Punta Cana en agosto sufre una misteriosa epidemia zombi. Los motivos los desconocemos, pero las consecuencias no: pánico, caos, locura, muerte y destrucción.

Los supervivientes deberán luchar cuerpo a cuerpo contra los no muertos a vida o muerte, buscando entre los restos de la civilización cualquier arma, ya sea una tubería o un trozo de tronco de palmera; aunque por las pantallas también vemos que se podrán usar armas blancas como una katana o un hacha, y alguna que otra de fuego, estas últimas -y su munición- suelen escasear en juegos de este tipo. Según **Deep Silver**, el juego está inspirado en las películas clásicas de zombis e incluirá un modo cooperativo en el que hasta cuatro jugadores podrán jugar a la vez y unirse a la partida en cualquier momento. El protagonista parece que será creado por el jugador en un editor de personajes, donde podrá definir su físico, aptitudes y habilidades, e irá potenciando a lo largo de la aventura.

Desconocemos cómo será gráficamente *ingame*, pero por tráiler parece que no decepcionará; además, el motor utilizado por **Techland** es una evolución del empleado en anteriores títulos como *Call Of Juarez: Bound In Blood*. Solo esperamos que las promesas de **Deep Silver** se cumplan... Anna





Uno de los grandes atractivos de Dead Island es que hasta tres amigos podrán entrar en la aventura en cualquier momento para ayudarte a acabar con la manada de zombis que se te echan encima.

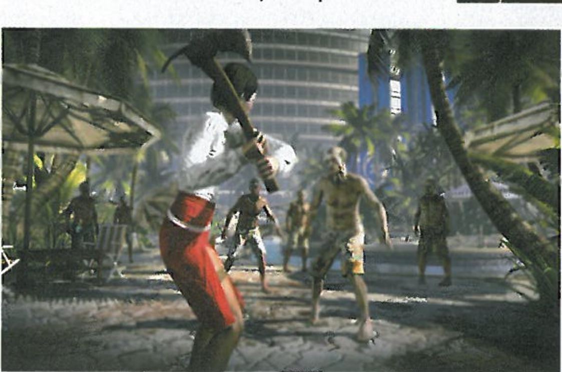
La supervivencia agudiza el ingenio y la fuerza. Esta esbelta mujer será capaz de descuartizar con su katana, no uno, sino toda una horda de zombis.

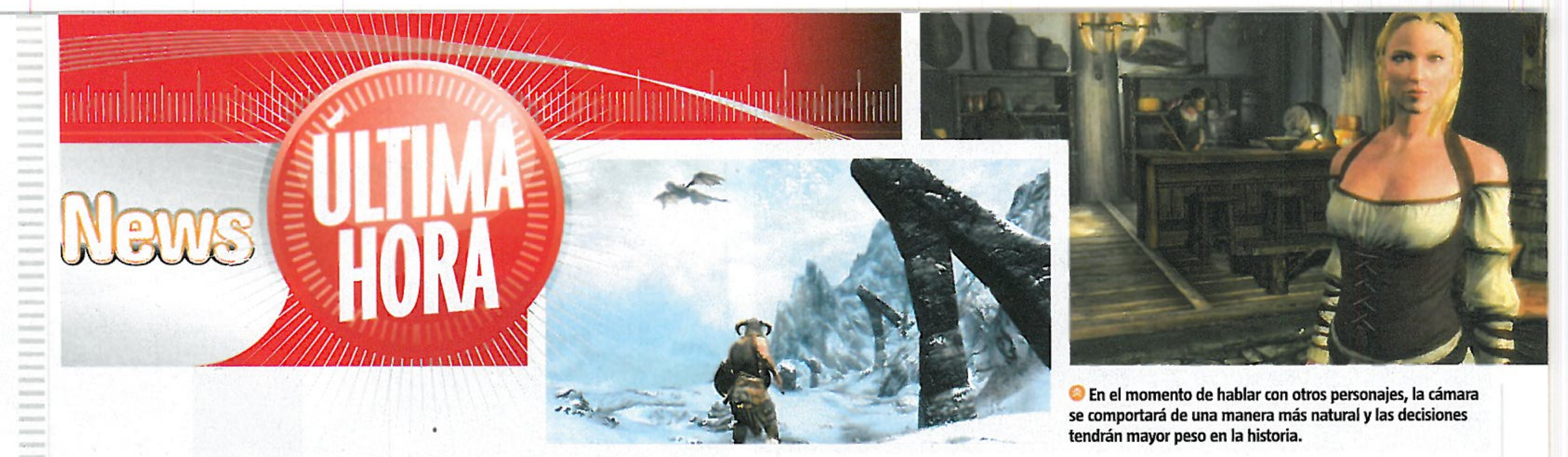


Debido a la escasez de armas de fuego y munición, la mayor parte de las veces tendrás que hacerte con cualquier objeto que encuentres -como una tubería- para defenderte del no muerto.



El escenario del juego es una isla tropical totalmente abierta, donde encontrarás zombis hasta debajo de las piedras.





En el momento de hablar con otros personajes, la cámara se comportará de una manera más natural y las decisiones tendrán mayor peso en la historia.



Compañía
Bethesda
Programador
Bethesda
Género
RPG

The Elder Scrolls V
Skyrim

Tras un prolongado letargo, la leyenda continúa para seguir haciendo historia

No hay que seguir soñando, porque ya es una realidad. **Bethesda** anunció el desarrollo de la próxima entrega de *The Elder Scrolls*, serie de culto en el género que renace repleta de jugosas novedades pensadas para hacer llegar la franquicia a un mayor número de usuarios y para resolver ciertas carencias de su anterior entrega. Esta nueva incursión se ambientará 200 años después que *Oblivion*, en la zona de *Skyrim*, situada al norte, en el imperio de *Tamriel*. Una guerra civil se ha desatado tras la muerte del Rey, y como habían presagiado los sabios, los dragones han vuelto, y para quedarse. Bajo este argumento de proporciones épicas el jugador podrá crear su personaje mediante la pertinente edición, pero sin la elección de clase. La novedad es que ahora **Bethesda** permite que sea el propio usuario quien elija en qué especializarse según avance, potenciando aquellas características que más le interesen. Mientras vayamos definiendo nuestra personalidad, también iremos marcando huella por nuestras acciones, algo que repercutirá en la opinión que otros tengan de nosotros. Esto enlaza con el sistema de *quest*, ahora dinámicas, y que varían según la personalidad que tengamos y las decisiones morales que hayamos efectuado. El extenso mapeado expondrá un plano compuesto por 5 grandes ciudades y hasta 6 ambientes diferentes, desde la tundra hasta la alta montaña. ***Skyrim*** ofrecerá 18 habilidades, con *perks* al estilo *Fallout 3*, facetas que podrán mejorarse gracias a un novedoso sistema de constelaciones. Además, en lo que respecta a las armas, ahora podremos portar dos a la vez, combinando éstas con alguno de los 85 hechizos disponibles. El juego usará un nuevo motor propio de **Bethesda**, observándose una mejora general respecto a *Oblivion*, con unos modelados de mayor nivel, expresiones más naturales, sombras dinámicas y enemigos de órdago. ¡Marca esta fecha en el calendario: 11-11-11! *DaWei*

ENEMIGOS COMO YETIS, MAMUTS, GIGANTES O DRAGONES NOS ESTARÁN ESPERANDO



A LA VENTA EL 11 DE NOVIEMBRE







Gracias a este novedoso sistema de constelaciones vamos a poder tratar cada una de las habilidades del personaje. Cada constelación representa una habilidad concreta.





SKYRIM, LA REGIÓN MÁS DURA DEL CONTINENTE

Al norte se alza Skyrim, provincia que contiene los picos más altos del continente, pero también zonas llanas que no alcanzan la vista, acantilados sin fin y valles inexplorados. Esta región nórdica tendrá cinco enormes ciudades abiertas y un gran número de dragones a los que tendremos que cazar.



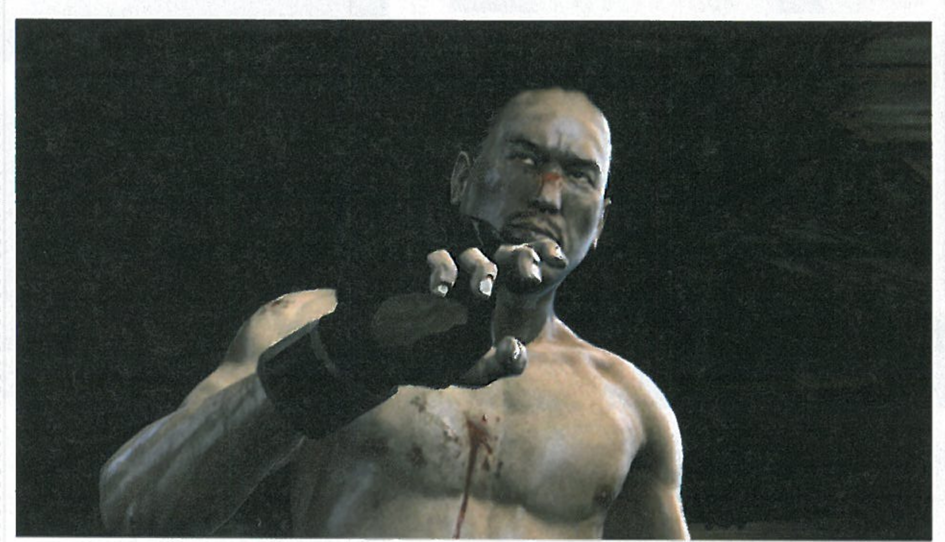






ESTANCIAS DE MALA VIDA

Tendremos escenarios legales, pero otros ilegales como el bar El Matador, las peleas en la Prisión Estatal o los enfrentamientos en El Almacén, todos con su público con patrones individualizados.





La sangre salpicará a los propios luchadores y también al escenario. Igualmente veremos distintos fluidos corporales como el sudor.

Mientras recibamos golpes nuestro cuerpo lo irá pagando. Debemos saber escuchar a nuestro organismo.

PS3

Compañía
505 Games
Programador
Kung Fu Factory
Género
Lucha



Supremacy MMA

Kung Fu Factory ofrece su visión violenta, realista y sin tapujos de los MMA

Un nuevo referente en las *Mixed Martial Arts* está por llegar, y no será un juego cualquiera, sino un título del género tan realista como brutal que tiene a los genios del género como **Kung Fu Factory** puliendo una criatura indomable llamada ***Supremacy MMA***. Aunque títulos del género ya hay en el mercado (*UFC* de **THQ** o *MMA* de **EA Sports**) esta nueva incursión apuesta por el *arcade* en lugar de la simulación, dando como resultado un juego más fácil de controlar, garante de la diversión pero sin olvidarse del realismo y la crudeza de este deporte. En ***Supremacy MMA*** todo está basado en la realidad, y el mejor ejemplo es que cuenta con un elenco de luchadores que exponen sus historias reales en el videojuego. Hay luchadores masculinos como Jerome «Geronimo» Le Banner o Jens «L'il Evil» Pulver; y también mujeres como Michelle «Diablita» Gutiérrez o Felice Harring «L'il Bulldog», perfectamente recreados. Antes de los combates se nos van ofreciendo pinceladas de su propia historia mediante un estilo cómic muy singular, una historia que será explotada mediante desafíos que han vivido los protagonistas. Están presentes todos los estilos de lucha (*judo*, boxeo, *karate*...) ofreciendo así una lista de movimientos muy amplia. Si a esto le sumamos la adquisición de nuevas habilidades gracias a los puntos de experiencia, tenemos un apartado de continuo aprendizaje. Los combates son frenéticos, teniendo que leer los movimientos del contrario para salir victorioso. De gran importancia son los momentos de agarre, donde ambos luchadores deben intentar tirar al contrario al suelo mediante el uso intuitivo de ambos *sticks* del mando. Hay finalizaciones brutales no aptas para estómagos sensibles y hasta modo On-line. Aunque nos enseñaron un código muy temprano, se nota una gran mejora visual respecto a las primeras imágenes, mostrándose el poder del motor *Million Monkey*, con IA con patrones propios, salpicaduras realistas, movimientos fluidos y representación individualizada del público. DaWei



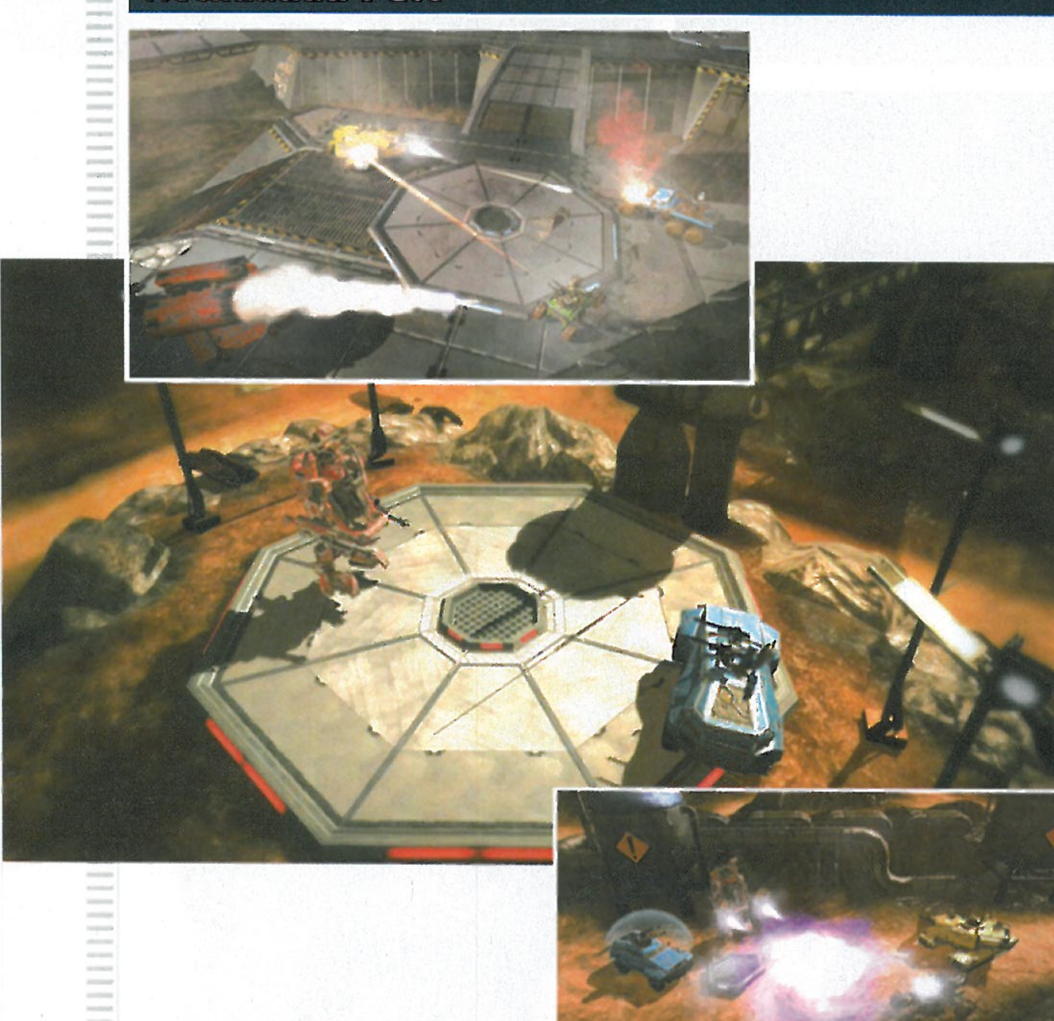
Una vez que los golpes nos derriban al suelo, se desencadena una intuitiva combinación de movimientos para conseguir la ansiada victoria.

Esta será la portada final para el videojuego, con ciertas reminiscencias a un conocido sandbox de éxito.

Con un stick controlamos y con el otro nos protegemos. Después, con los botones, vamos a poder hacer cientos de movimientos.

Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Actualidad PSN





RED FACTION: BATTLEGROUNDS

Combates de vehículos sobre la superficie marciana

THQ ya ha anunciado que su próximo lanzamiento ***Red Faction: Battlegrounds*** será lanzado en Europa durante la primera semana de abril. Se trata de un título descargable que te pondrá a los mandos de una amplia variedad de vehículos: desde gigantescos robots andantes a excavadoras, coches todoterreno, *jeeps*, etc. Enfocado exclusivamente al terreno multijugador, enfrentará a cuatro jugadores On-line en unos combates tan destructivos como viene siendo habitual en la saga: casi todos los elementos del escenario serán susceptibles de ser demolidos de una manera o de otra. Además, el juego, del que aún no se conoce su precio pero se anuncia que será muy inferior a la media, servirá de anticipo perfecto para la llegada de ***Red Faction: Armageddon***, siguiente entrega de la saga que verá la luz poco más de un mes después. Además podrás desbloquear elementos de este gracias a ***Battlegrounds***.





INVASIÓN A LA TIERRA

Así se llamará en nuestro país ***Battle: Los Angeles***, el esperado film de **Sony Pictures** que llegará el próximo 1 de abril a nuestros cines. Pues bien, **Konami** ya ha anunciado que lanzará, en formato descargable, el videojuego que le acompañe. El género elegido ha sido el de *shooter* en primera persona, y el protagonista asumirá el control de un marine que tiene que detener la invasión alienígena.



MOON DIVER

Entre finales de marzo y principios de abril aparecerá en la *Store* europea la última locura de **Square Enix** y **Feelplus**. Sus creadores lo han descrito como un título de acción en dos dimensiones de los de la «vieja escuela», y su desarrollo recuerda bastante al del clásico *Strider*, aunque con cuatro jugadores a la vez. De hecho uno de sus programadores principales ya trabajó en el clásico de **Capcom**.

Juegos descargables en PS3





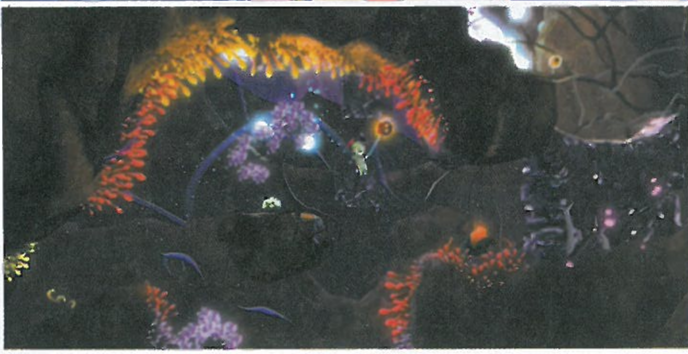
REGRESO AL FUTURO EPISODIO 1
TELLTALE, 19,99 €.
La clásica trilogía de viajes en el tiempo continúa ahora en tu consola.

DRAGON'S LAIR. **EA, 9,99 €.**
Revive uno de los títulos más recordados (y difíciles) de la historia de las recreativas.



WILLIAMS PINBALL CLASSICS
CRAVE ENTERTAINMENT, 14,99 €.
Las mesas de pinball más famosas reunidas en un solo juego.

THE UNDERGARDEN
ATARI, 9,99 €.
Una experiencia única para tus sentidos.



Más Descargables

1. **PRINCE OF PERSIA** 19,99 €.
2. **ALIEN BREED 3: DESCENT** 8,99 €.
3. **MOTORSTORM APOCALYPSE (DEMO)** 7,99 €.
4. **DRAGON AGE II (DEMO)**
5. **BIONIC COMMANDO II (DEMO)**
6. **CALL OF DUTY BLACK OPS: PACK DE MAPAS FIRST STRIKE** 14,99 €.
7. **DEAD SPACE 2: SEVERED** 6,99 €.
8. **DRAGON AGE II: THE BLACK EMPORIUM** 7,99 €.
9. **NEED FOR SPEED HOT PURSUIT: PORSCHE UNLEASHED PACK** 6,99 €.

TNT RACERS. **KEEN GAMES, 9,99 €.**
Carreras explosivas para varios jugadores en este arcade de conducción.



STARDRONE. **BIG FISH GAMES, 7,26 €.**
Un «matamarcianos» de jugabilidad clásica y gráficos pirotécnicos.



Store
LOS MEJORES DESCARGABLES


1. PLANTAS CONTRA ZOMBIS


2. RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE


3. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX


4. DEAD SPACE EXTRACTION


5. ANGRY BIRDS


6. ECHOCHROME II


7. STACKING


8. MODERN COMBAT: DOMINATION


9. DEAD NATION


10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT

Juegos descargables de PSP

TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER. SQUARE ENIX, 34,99 €.
El «hermano primigenio» de Final Fantasy Tactics llega a la Store dispuesto a demostrar toda su valía como RPG estratégico.

YS CHRONICLES. NIS, 19,99 €.
El primer y segundo capítulo de la mítica serie, reunidos en una sola descarga para los más nostálgicos.





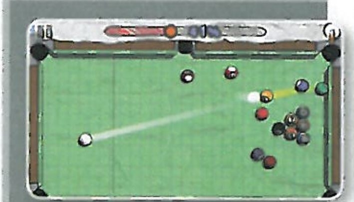
PHANTOM BRAVE: THE HERMUDA TRIANGLE. NIS, 19,99 €.
Humor y estrategia por turnos se dan la mano.





FINAL FANTASY I Y II. SQUARE ENIX, 9,99 € C/U.
Poco más se puede decir de estos dos míticos juegos de rol.

Minis



1. **DOODLE POOL** 2,49 €.



2. **KARIMOGI** 2,99 €.



3. **WACKYLANDS BOSS** 4,99 €.



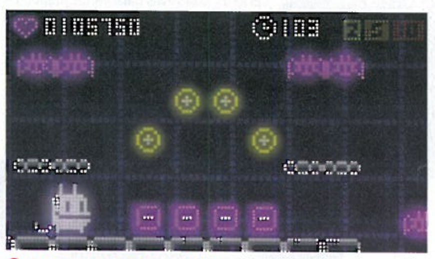
4. **SWAP ZAP** 3,99 €.

PlayStation Plus



SONIC THE HEDGEHOG. Gratis.
Y en exclusiva durante un mes para los usuarios de PS Plus.

FAT PRINCESS. 50 % de descuento.
Precio rebajado a la mitad para ambas versiones, PSP y PS3, de este divertido juego.



PIX'N LOVE RUSH (MINI). Gratis.
Y disponible con dos semanas de antelación para los suscriptores de PS Plus...



ASTRO TRIPPER. Gratis.
Descárgate gratis este adictivo juego de disparos de estética muy peculiar.

Ofertas Especiales

1. CHAT EN DIRECTO DE PLAY TV 25% DESCUENTO HASTA 6-07-2011
2. STAR DRONE. 50% DE DESCUENTO
3. ENIGMO. (MINI) GRATIS
4. PREMIER MANAGER. 50% DESCUENTO

Pruebas de juegos completos

1. PRINCE OF PERSIA

Temas dimámicos y avatares especiales

1. AVATARES DE EYEPET
2. TEMA DE INFAMOUS
3. TEMAS DE SEGA MEGADRIVE

adidas

all go

vive tu estilo con adidas neo label

El estilo no es un destino. Es un viaje en el que todo es posible.
Así que rompe moldes y vive tu estilo con adidas neo label.

adidas.com/neo





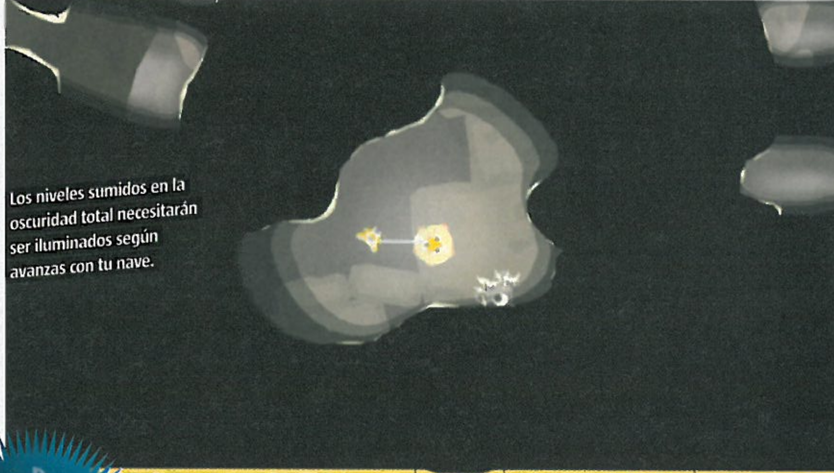




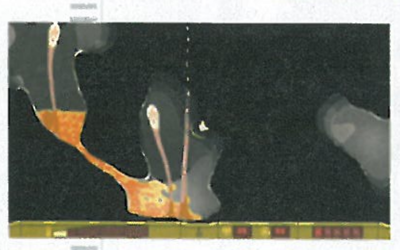
Analizamos todos los lanzamientos







Los niveles sumidos en la oscuridad total necesitarán ser iluminados según avanzas con tu nave.





7,99 €

PIXEL JUNK SHOOTER 2



Género **Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Q-Games**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto **Castellano**

Un primer vistazo a ***Pixel Junk Shooter 2*** puede llevar a pensar que es una mera ampliación del primer título, y lo es en el sentido de que no ha cambiado ni su mecanismo básico (estética de colores planos y billantes, mecánica *retro*, mover la nave con el *stick* izquierdo y apuntar con el derecho, rescatar humanos con el gancho, vigilar la temperatura de la cápsula, interactuar con fluidos...), pero esta secuela ha sido enriquecida con suficientes novedades como para que ***Pixel Junk Shooter 2*** sea considerado mucho más que una ampliación.

La secuela comienza justo donde quedó la primera entrega: con nuestra coqueta nave multiusos siendo devorada por una inmensa alimaña espacial. Ahí tendrá lugar el desarrollo del primero de los tres extensos mundos de los que consta el juego, con la cápsula esquivando, como en una versión bidimensional y chillona de *Viaje Alucinante*, todo tipo de jugos gástricos y supuraciones corrosivas. El segundo mundo se desarrolla en unas cuevas de hielo que están colindantes con un volcán, lo que provocará las consiguientes avalanchas y cambios de estado de la materia. El tercer mundo, definitivamente hostil e inhumano, está prácticamente a oscuras, y nos abriremos paso con fugaces focos de luz que nos protegerán de los letales horrores que anidan en la negrura. Y en todo el trayecto, un juego preciso y conciso: difícil, lleno de desafíos, con monumentales jefes finales como no has visto desde los tiempos de los 16 *bits* y cientos de guiños a juegos clásicos del género. John Tones



El viaje por el interior de un monstruo es el primer mundo del juego, y habrá que resguardar a la nave de los efectos de una digestión pesada en forma de corrosivos jugos gástricos.



El mundo de hielo está situado justo al lado de un volcán, así que las avalanchas de lava son continuas. Por suerte, los lagos subterráneos y los glaciares ayudan a mantener el frío.

EVALUACIÓN

Si a su excelente diseño de niveles y su buen gusto gráfico le sumamos un cooperativo estupendo y que da un interesante giro a la mecánica de juego, tanto en local como On-line, tendremos uno de los juegos imprescindibles de la Store de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,8	9,0	8,0	8,0	8,8

Sencillos pero apabullantes y bellos. La física de líquidos es increíble.

Difícil como un demonio, te tendrá ocupado días. ¡Más el cooperativo!




MORTAL KOMBAT™
DESATA YA
LA VENGANZA DE SCORPION
EN TU IPHONE
VE EL VÍDEO COLOCANDO
AQUÍ TU IPHONE Y YENDO A:
WWW.MKSCORPION.COM/ES
EL 26 DE ABRIL
SCORPION SE VENGARÁ
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
NETHERREALM
WB GAMES
18
www.pegi.info
THEMORTALKOMBAT.COM
FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT
Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
iphone is a trademark of Apple inc. registered in U.S. and other countries. Apple is not a participant in or a sponsor of this promotion.





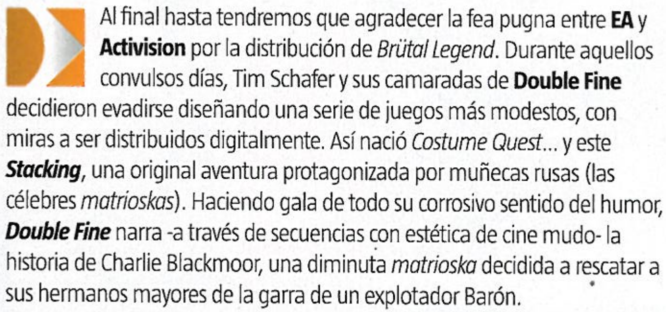


La matrioska casquivana es perfecta para enamorar, y distraer, al prusiano portero de la puerta. Como en la vida real, oiga.

Para resolver la aventura tendrás que ir introduciéndote en sucesivas matrioskas y utilizar las habilidades de cada una.

11,25 €





STACKING

Test

Al final hasta tendremos que agradecer la fea pugna entre **EA** y **Activision** por la distribución de *Brütal Legend*. Durante aquellos convulsos días, Tim Schafer y sus camaradas de **Double Fine** decidieron evadirse diseñando una serie de juegos más modestos, con miras a ser distribuidos digitalmente. Así nació *Costume Quest*... y este ***Stacking***, una original aventura protagonizada por muñecas rusas (las célebres *matrioskas*). Haciendo gala de todo su corrosivo sentido del humor, ***Double Fine*** narra -a través de secuencias con estética de cine mudo- la historia de Charlie Blackmoor, una diminuta *matrioska* decidida a rescatar a sus hermanos mayores de la garra de un explotador Barón.

El título del juego (que se podría traducir al castellano como «Apilando») hace referencia a la habilidad de Charlie para introducirse en el cuerpo de *matrioskas* de mayor tamaño y aprovechar sus habilidades para resolver cada desafío que se nos presente. Además, encontrarás más de una manera de lograrlo. En el primero de ellos, por ejemplo, tenemos que acceder al elitista restaurante de la estación. O bien seduces al guarda con la *matrioska* casquivana, o te cuelas en el conducto de ventilación con la *matrioska* manitas... o eructas hacia el conducto, haciendo que huyan todos los clientes. A partir de ahí el juego va complicándose y haciéndose aún mas enrevesado y divertido, para delirio de los fans de las aventuras.

Aunque no sea excesivamente largo, ***Stacking*** bien vale su precio. Su originalidad y ácido humor no tienen rival en *PSN*. Nemesis



Género **Aventura**
Compañía **THQ**
Desarrollador **Double Fine**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**



EVALUACIÓN

Al principio su mecánica te dejará desconcertado, pero luego no podrás parar de experimentar con las matrioskas, mientras ríes a carcajadas con la corrosiva visión de Double Fine acerca de la lucha de clases a principios de siglo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,5	8,5	8,7	7,0	-	8,7

Los diseños de las matrioskas son una monada. Y las intros, fantásticas.

Te lo pasarás en grande experimentando con las distintas matrioskas.





En nuestra visita a los estudios de Rebellion en Oxford para conocer con detalle este próximo lanzamiento de Konami, nos llamaron la atención dos características muy particulares y que sin duda influirán en NeverDead.

PS3

Never Dead

EXCLUSIVA MUNDIAL

Primero, que el ambiente que se respira en **Rebellion** es entrañablemente familiar. Una atmósfera juvenil y distendida reina en una enorme nave diáfana donde conviven, codo con codo y sin muros que los separen, cada uno de los distintos diseñadores, programadores, grafistas, escritores y músicos que hacen un videojuego. Desde un pequeño estudio insonorizado para generar los efectos especiales a incluso, en un rincón, el pequeño grupo editorial que sigue lanzando periódicamente la histórica revista de cómics *2000 AD*, hogar del Juez Dredd.

Segundo, que el aspecto que tiene ***NeverDead*** en una fase como esta, muy previa a su lanzamiento (está previsto para finales de año) es un reflejo fiel de su origen: su creador Shinta Nojiri (colaborador de Hideo Kojima desde los tiempos de *Policenauts* y director de varias entregas de *Metal Gear Solid*) ha dejado caer en el proyecto detalles muy propios de videojuego japonés (desde la estética de los personajes a la mecánica de combate, pasando por el surreal argumento de religiosidad loca y desviada), pero ***Rebellion*** es un equipo occidental (de hecho, es el equipo de programación independiente más grande de Europa), y eso también pesa en ***NeverDead*** en cuestiones como el tratamiento de la violencia, algo más serio y cinematográfico que en la típica salvajada de estilo *anime* propia de los nipones.

Aún así, ***NeverDead*** es un juego de **Konami**, de producción japonesa, y se nota en múltiples detalles, empezando por su argumento: Bryce Boltzmann es un cazador de demonios que







Los enemigos de NeverDead serán muy distintos unos de otros, pero todos demoníacos y horribles, lo que le dará un tono conseguidamente apocalíptico al juego.

Muy del estilo que popularizó Devil May Cry y que hemos visto últimamente en títulos como Bayonetta, NeverDead dará importancia a la cucamona balística y la acrobacia que culmina con cabezas estallando.

Arcadia
Compañera de Bryce en la Agencia Anti-Demonios y harta de la nula disciplina de su colega.

Bryce Boltzmann
El héroe es un cazador de demonios inmortal desde hace quinientos años.



VEINTE AÑOS EN PLENA REBELIÓN

Los ingleses Rebellion arrasaron en 1991 con su Alien vs Predator para la Atari Jaguar, y desde entonces se han mantenido fieles tanto a la franquicia como a la ciencia ficción y la fantasía, con incursiones en ports de sagas como Star Wars y adaptaciones de la mítica revista de cómics 2000 AD.

arrastra una terrible maldición, la de su propia inmortalidad, obtenida como amargo regalo por el Rey de los Demonios cuando, quinientos años atrás, su familia fue aniquilada por este. Bryce se convirtió entonces en un amargado y alcohólico cazador a sueldo de la Agencia Nacional Anti-Demonios (NADA). Bryce desea que llegue su fin para reunirse con los suyos, pero como veremos, le resulta completamente imposible: su inmortalidad es un regalo envenenado. En sus misiones le acompaña habitualmente Arcadia, una agente de la NADA fría, responsable y harta de tener que bregar con las resacas y la irresponsabilidad de su compañero. Arcadia acompañará a Bryce durante toda la misión, proporcionándole apoyo balístico y protagonizando, cómo no, alguna de las necesarias fases en las que el jugador tiene que proteger a su acompañante.

Hasta aquí nada especialmente original, ¿no? Acción balística y acrobática, y enemigos demoniacos que, según hemos visto en los diseños, tienen un aire a los aterradores cuerpos celestiales de *Bayonetta*, aunque con un toque más insectil. Bien, la novedad de ***NeverDead*** llega con la inmortalidad del protagonista. Bryce no solo no puede morir, sino que tiene la manía de perder los miembros de la forma más aparatosa: cuando un Oso Panda (esos gigantescos demonios que no parecen tener muchas luces y sí muy malas pulgas) le lanza contra una pared, Bryce se descompone por completo, y sus extremidades se esparcen por la habitación.

Pero que no cunda el pánico: el jugador no pierde en ningún momento el control de la cabeza del héore, y su siguiente paso será recoger extremidades y tronco para recomponerse, en una grotesca búsqueda de miembros por el



El empleo de la enorme espada de Bryce se hará cuando el jugador desee, lo que abre paso a decisiones estratégicas a la hora de afrontar el combate.





Solo hemos visto un par de momentos, pero los escenarios se prometen potentes y neogóticos

escenario, y vuelta a empezar. Así, esa búsqueda sirve como barra de energía, por así decirlo, de los últimos momentos de Bryce, ya que la cabeza sólo sobrevive de forma independiente un tiempo limitado (aunque bastante prolongado). Pero por otra parte, ese desmembramiento puede tener un componente estratégico y ser beneficioso o incluso voluntario. Así, la cabeza rodante puede acceder a zonas aparentemente inaccesibles y solucionar pequeños *puzzles* en los que el cuerpo decapitado queda en un área y la cabeza, saltando y rodando por rampas, llega hasta la típica palanca o botón que abre una puerta, en secuencias que nos recordaron, por su planteamiento -y ahí está un sello **Rebellion** que no sabemos si es voluntario o no-, a los *puzzles* y el aire surreal de algunos juegos ingleses de Spectrum de los ochenta.

No es el único componente estratégico de la inmortalidad de Bryce. Según avanza el juego, y como resulta obligado en el género, desbloquearemos nuevos *combos* y golpes especiales que le darán un toque decididamente delirante a las posibilidades de desmembramiento: lanzar un brazo con pistola incluida que no para de disparar y que sirva como letal cebo, los inevitables miembros explosivos, brazos armados que son devorados por incautos monstruos gigantes que son aniquilados desde dentro... e incluso la propia inmortalidad de Bryce puede ser empleada como un superpoder de forma más convencional: en un momento determinado, Bryce puede electrificar su cuerpo hasta que explota, pero mientras tanto es una auténtica bomba de relojería que puede llevarse a unos cuantos enemigos consigo.

¿Cómo muere Bryce entonces? Hay distintas maneras: si la cabeza tarda demasiado en recuperar el resto del cuerpo, cuando la cabeza es »



Shinta Nojiri insiste en que los enemigos de NeverDead no se parecen a nada. Su delirante estilo pagano recuerda, sin embargo, a los de Bayonetta.

Dadas las características de Bryce, no es de extrañar que algunos enemigos porten ostentosas cuchillas en las extremidades. Las usarán.

devorada por unos pequeños demonios-alimañana que persiguen implacablemente el vital miembro de Bryce, o cuando su muerte, más que un desmembramiento, es un acabar hecho picadillo, como sucede cuando es atropellado por el metro o sepultado por algún escenario, ya que por lo que nos cuentan en **Rebellion**, estos son completamente destruibles.

Aunque desde el estudio insistieron en que la mecánica del juego aún estaba en desarrollo (la *beta* que vimos -pero no jugamos- se colgó en un par de ocasiones, e hicieron su aparición unos cuantos enemigos erróneamente inmortales), el sistema de combate promete interesantes innovaciones que desde aquí no creemos que sobrevivan a un par de revisiones en la forma en la que están, pero que sin duda sobre el papel son dignas de mención. La más importante es el empleo de una enorme katana portátil, que normalmente Bryce lleva colgada de una aparatosa funda en la espalda, y que se controlará con movimientos de los *sticks* que se verán replicados en la pantalla o con *combos* de botones, a elección del jugador (aunque apostamos a que esa última acabará siendo la única opción). Las armas de fuego también son una posibilidad altamente configurable, y el jugador podrá colocar en cada mano de Bryce un arma distinta, cada una con su propio punto de mira, lo que abre paso a interesantes posibilidades a la hora de que cada jugador se plantee la acción como se encuentre más cómodo.

De momento, como hemos visto, ***NeverDead*** promete acción, humor y un toque decididamente extravagante. Esperemos que la fase de desarrollo no dome demasiado sus agradables excentricidades.

ENTREVISTA CON...

SHINTA NOJIRI

Lead Designer de NeverDead

¿Hasta qué punto es esencial la inmortalidad de Bryce para entender NeverDead?

Es la parte más importante del juego. Define tanto la jugabilidad y el estilo de la acción, como detalles más mundanos: por ejemplo, Bryce puede incendiar con gasolina uno de sus brazos para que le sirva de tea en zonas de oscuridad. También da forma al argumento: el ojo derecho, que brilla y va dejando un rastro de luz, guarda el secreto de su inmortalidad, y todo el argumento gira en torno a la tragedia de su pasado, que acabó con su familia pero le dio esta característica.

El juego tiene un planteamiento humorístico típicamente japonés, pero un desarrollo muy serio, mucho más occidental...

Konami se ha planteado el juego para que guste especialmente en el mercado europeo y norteamericano; está enfocado al público occidental. Por eso, pese a los toques de humor, el argumento es serio y la tragedia que rodea al protagonista, muy intensa.

¿Habrá multijugador en NeverDead?

Sí, aunque de momento no podemos desvelar las modalidades más allá de que habrá un modo de oleadas en las que habrá que aguantar el ataque del mayor número posible de demonios. Lo que sí tenemos claro es que avanzar en el multijugador mejorará al personaje de forma que será útil en el modo Campaña. Y también que la idea del desmembramiento permanecerá en el multijugador, aunque tenemos que trabajar duro para que quede equilibrado.



NISSAN



SE BUSCA

PILOTO DE CARRERAS PROFESIONAL

CLASIFÍCATE AQUÍ HASTA EL 17 DE ABRIL

Juega a GT5® y conviértete en el próximo piloto de carreras del equipo Nissan.

Tu plaza en la parrilla de la contra reloj de GT Academy te espera, sólo tienes que registrarte on-line y empezar a jugar. Si quieres ganar tendrás que perfeccionar tus habilidades de conducción y superar a tus adversarios del resto del mundo.

El jugador más rápido correrá en la pista de GT Academy en Silverstone con un piloto de la carrera 24Hrs Dubai. Ver términos y condiciones de la clasificación*.

EL JUEGO ES SOLO EL PRINCIPIO

gran-turismo.com
facebook.com/GTAcademy
twitter.com/gtacademy

Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de **PlayStation**



INSCRÍBETE EN GT ACADEMY
Y OBTENDRÁS DE REGALO
UN NISSAN GTR
PARA CORRER EN GT5





SONY
make.believe

Reportaje

EXCLUSIVA

PORTAL 2

En Seattle visitamos las oficinas de uno de los estudios más prestigiosos y admirados de la actualidad: Valve. Allí conocimos de primera mano cómo será la secuela de uno de los juegos icónicos de esta generación.

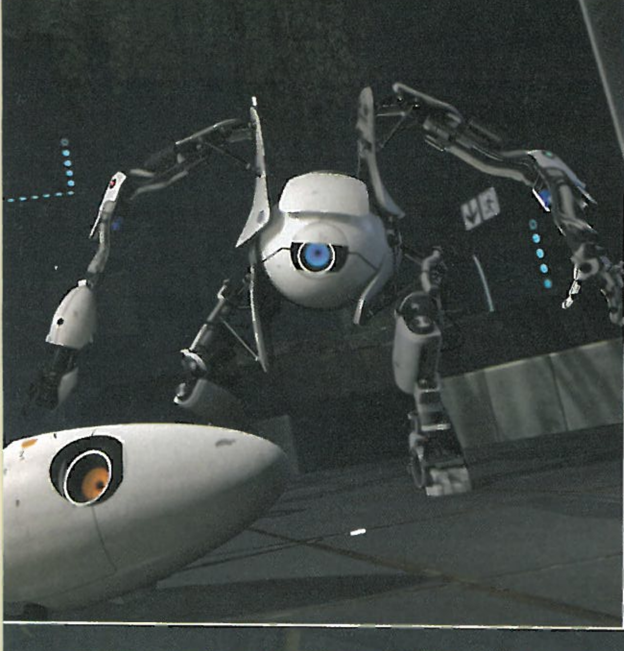




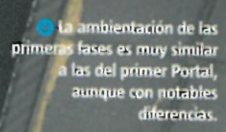
Partamos del hecho indiscutible de que hacer una secuela de *Portal* es una idea temeraria. El juego, en su formato original de pequeño objeto jugable de cuatro horitas de duración y que se incluía inadvertidamente en *The Orange Box* en compañía de *Half-Life 2* y *Team Fortress 2*, se acababa en un par de tardes y crecía y crecía en el recuerdo hasta convertirse en algo monumental, en nada menos que uno de los juegos más sorprendentes de la historia... Digamos que la idea de una secuela puede inquietar al jugador experimentado, el que ha visto demasiadas franquicias arruinadas por el ansia de los estudios de amasar dinero rápido.

Pero claro, estamos hablando de **Valve**. Una compañía que no suele trabajar bajo la presión de las entregas anuales y que lanza los juegos única y exclusivamente cuando están acabados. Que tiene en su poder una de las franquicias (*Half-Life*, que no olvidemos que es el motor del masivo *Counter-Strike*) y uno de los personajes (el mudo gafotas Gordon Freeman) más carismáticos de la industria, pero se resiste a ordeñarlos como a vacas lecheras. Así que los fans del primer *Portal* podemos respirar aliviados: la secuela está en las mejores manos posibles.

En realidad, lo comprobamos desde el primer minuto del modo para un jugador: volvemos a dar vida a Chell, diez años después de la acción del primer juego. Está encerrada en la habitación de un motel, condenada a repetir, día tras día, alienantes ejercicios físicos y una anulación completa de su personalidad. ¿Cómo ha llegado allí? No pasa mucho tiempo hasta que es rescatada espectacularmente por una pequeña esfera metálica con inteligen-



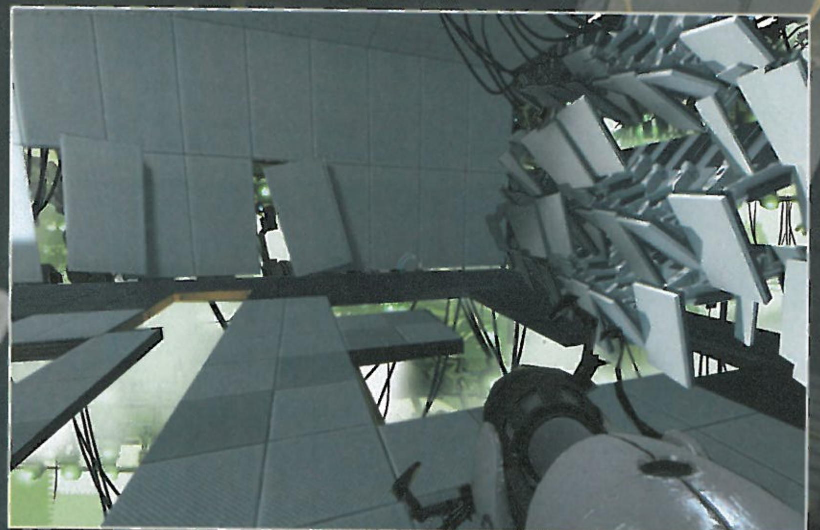
Atlas y P-Body desarrollan un elaborado juego de códigos visuales para comunicarse que facilitará la cooperación.



La ambientación de las primeras fases es muy similar a las del primer Portal, aunque con notables diferencias.





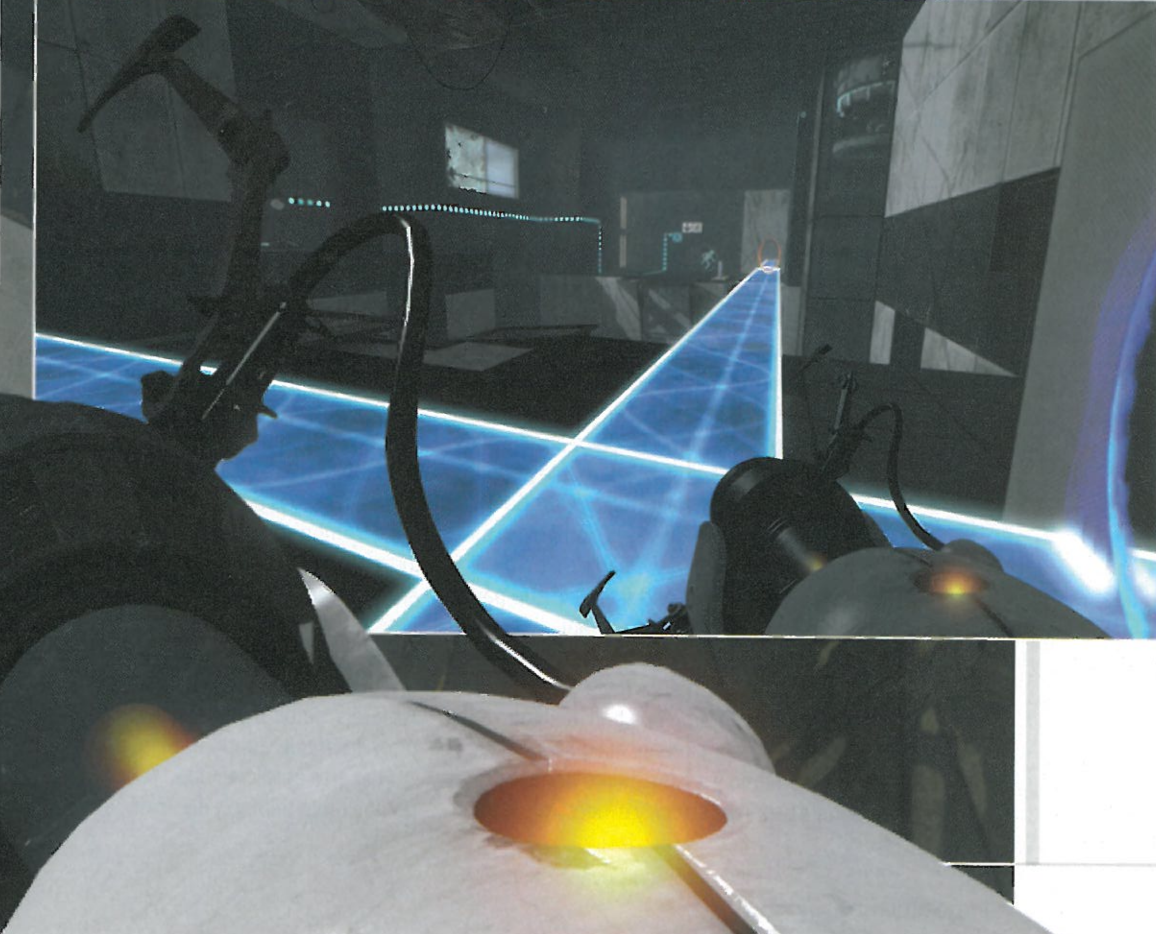


CONCEPTOS INTERDIMENSIONALES.

Aunque se negaron a entrar en detalles, y el centenar de minutos que jugamos al modo Campaña nos mostró niveles muy similares, en general, a los vistos en el primer Portal, en Valve aseguran que el argumento dará unos cuantos giros, y Chell saldrá de los habituales niveles de testeo de Aperture Science. Algunos de los diseños previos que hemos visto, como estos que os mostramos, muestran al jugador entornos espaciosos y de tenebrosa naturaleza. ¿Será suficiente con la pistola de portales para abrirse paso por ellos?



El irritante y dicharachero Wheatley es uno de los grandes logros de Portal 2. Primero una salvación, luego un estorbo, y luego... ¿aniquilado por GLaDOS?







Observa el cadáver de tu enemigo. Al principio de Portal 2, GLaDOS no es más que un montón de chatarra. No durará mucho en ese estado.

En el modo cooperativo te las verás y desearás para facilitarle el camino a tu robótico compañero de penurias.

Ya no habrá quejas con la duracion. Más horas para el modo Campaña. Y el multijugador.

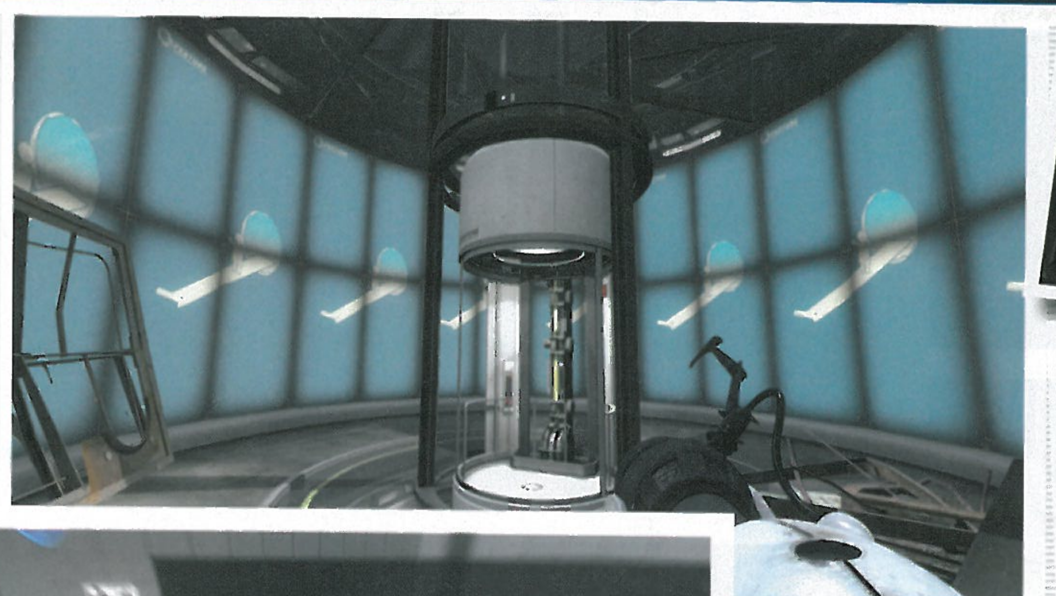
cia llamada Wheatley. Por error, ambos vuelven a la zona de pruebas de *Aperture Science*, donde tenía lugar el primer *Portal*, encuentran el cadáver de la inteligencia virtual demente GLaDOS... y la resucitan.

A partir de aquí se suceden una serie de niveles que recuerdan a los de la primera parte, pero con sutiles diferencias: diez años después, con *Aperture Science* completamente abandonada, la vegetación ha tomado posesión del lugar, pero Chell puede seguir abriéndose paso con la imbatible pistola de portales. Un gatillo del *pad* para crear un portal azul, el otro para un portal naranja, y a partir de ahí, decenas de *puzzles* basados en la peculiar dinámica y física de los portales inventados por **Valve**.

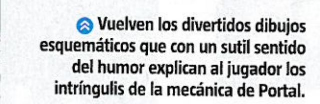
Allí nos comentaron que han intentado, por encima de todo, mantener el equilibrio entre la aventura íntima y relativamente tranquila que suponía el primer *Portal*, y el necesario aumento de la escala y la ambición de esta segunda parte, que ya no es un juego más dentro de un *pack*. Y la primera impresión es que lo han conseguido: el sutilísimo sentido del humor y las delirantes líneas de diálogo de GLaDOS siguen ahí, la mecánica sencilla de resolución de *puzzles* también. Pero **Valve** asegura que hay novedades: nuevos decorados (la acción no se constreñirá solo a las instalaciones de *Aperture Science*), nuevos personajes (¿conoceremos al fin al Hombre Rata que dejaba mensajes en los recovecos de las instalaciones en el primer *Portal*?) y, sobre todo, nuevos añadidos a la pistola de portales. En Seattle solo conocimos un trampolín que lanza a Chell por los aires y un cubo-prisma que cambia la orientación de los lasers, pero sabemos que habrá muchos otros *items* que complicarán los *puzzles*.

Pero esto es sólo el modo para un jugador, porque tanto tiempo y diversión como este va a ocupar, sin duda, el cooperativo para dos jugadores, que funcionará tanto On-line como en local a pantalla partida. Lo protagonizan una torreta de vigilancia y una esfera robótica, modificados con extremidades para moverse y cada uno con su propia pistola de rayos.

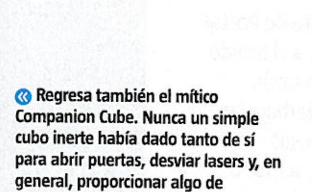
Sus nombres son Atlas y P-Body, y no por casualidad figuran en la portada de ***Portal 2***, por encima de Chell o GLaDOS. Juntos protagonizan un singular modo multijugador que surgió cuando los programadores de **Valve** recabaron gran cantidad de opiniones de jugadores que se habían acabado el primer *Portal* de un modo intuitivamente cooperativo: acompañados de amigos que les iban diciendo cómo comportarse, cómo solucionar un nivel. Es decir, los jugadores habían generado, por así decirlo, un modo cooperativo no oficial en *Portal*. Decidieron aprovechar esta circunstancia para configurar la secuela.







Vuelven los divertidos dibujos esquemáticos que con un sutil sentido del humor explican al jugador los intríngulis de la mecánica de Portal.



Regresa también el mítico Companion Cube. Nunca un simple cubo inerte había dado tanto de sí para abrir puertas, desviar lasers y, en general, proporcionar algo de compañía al solitario testeador.

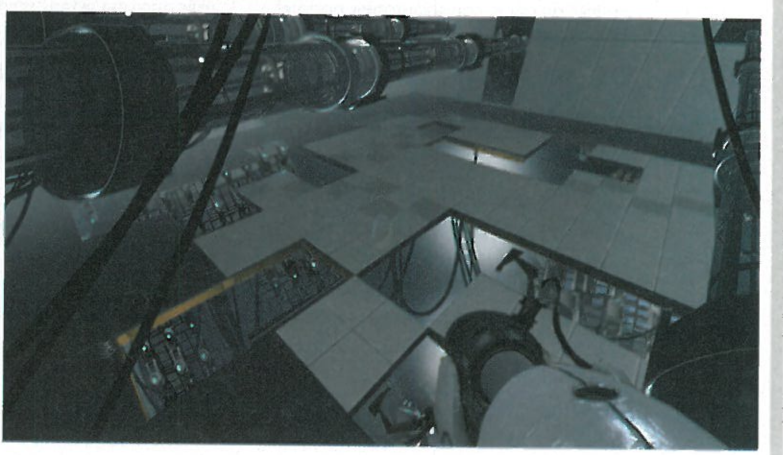
A medida que avances, GLaDOS se encargará de disponer de nuevo los niveles de testeo para ti.



PORTAL 2: AÚN MÁS DESOLADO.

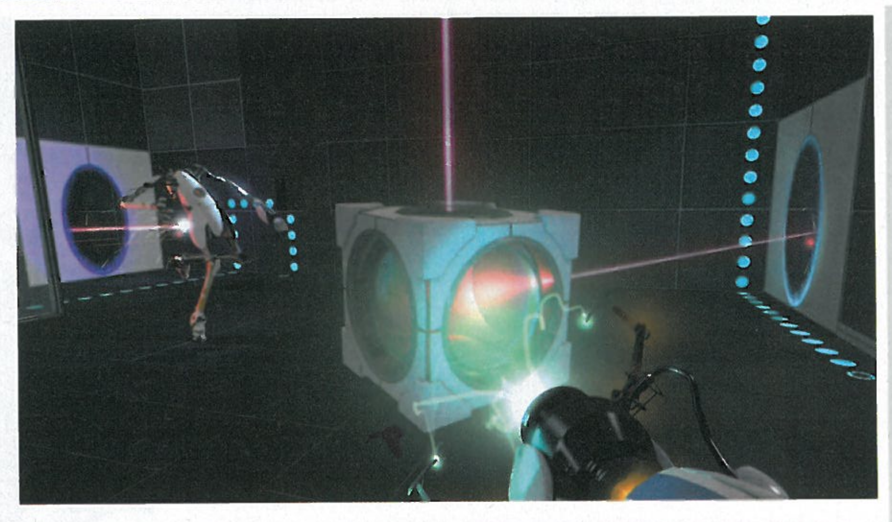
Ha pasado una década: los niveles de pruebas de Aperture Science son ahora extrañas selvas tecnológicas donde se dan la mano las placas de aluminio blanco y la maleza brotando entre los resquicios de las salas. Y mientras, en el subsuelo, GLaDOS comanda un ejército de robots. ¿O es un sueño? ¿O es un flashback?

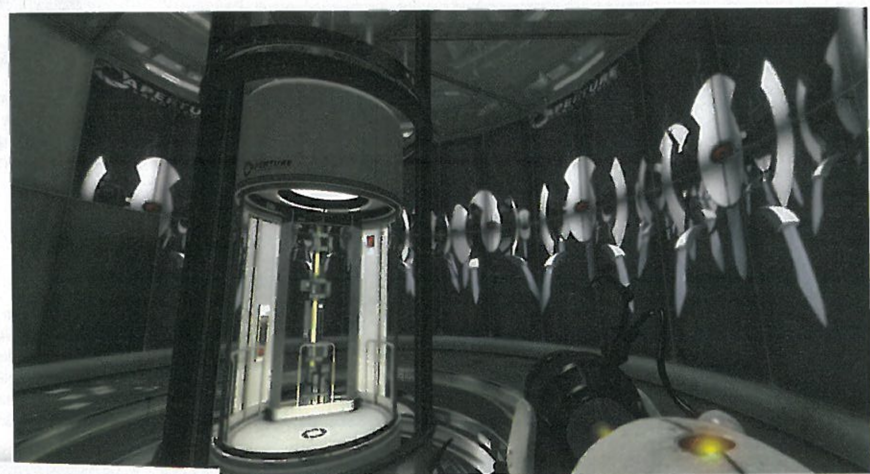












PORTAL: UN REGALO NARANJA.

Valve repite, siempre que tiene ocasión, que el éxito de Portal fue completamente inesperado para la compañía, y el tímido desarrollo y lanzamiento del que fue fruto les da la razón. Nació como sucesor espiritual del juego gratuito Narbacular Drop, que impresionó tanto a Valve que contrató a sus creadores, DigiPen. Se lanzó como un juego breve, a modo de regalo, incluido en la ya mítica The Orange Box. El boca a boca y la devoción de los fans hizo el resto.



EL UNIVERSO HALF-LIFE.

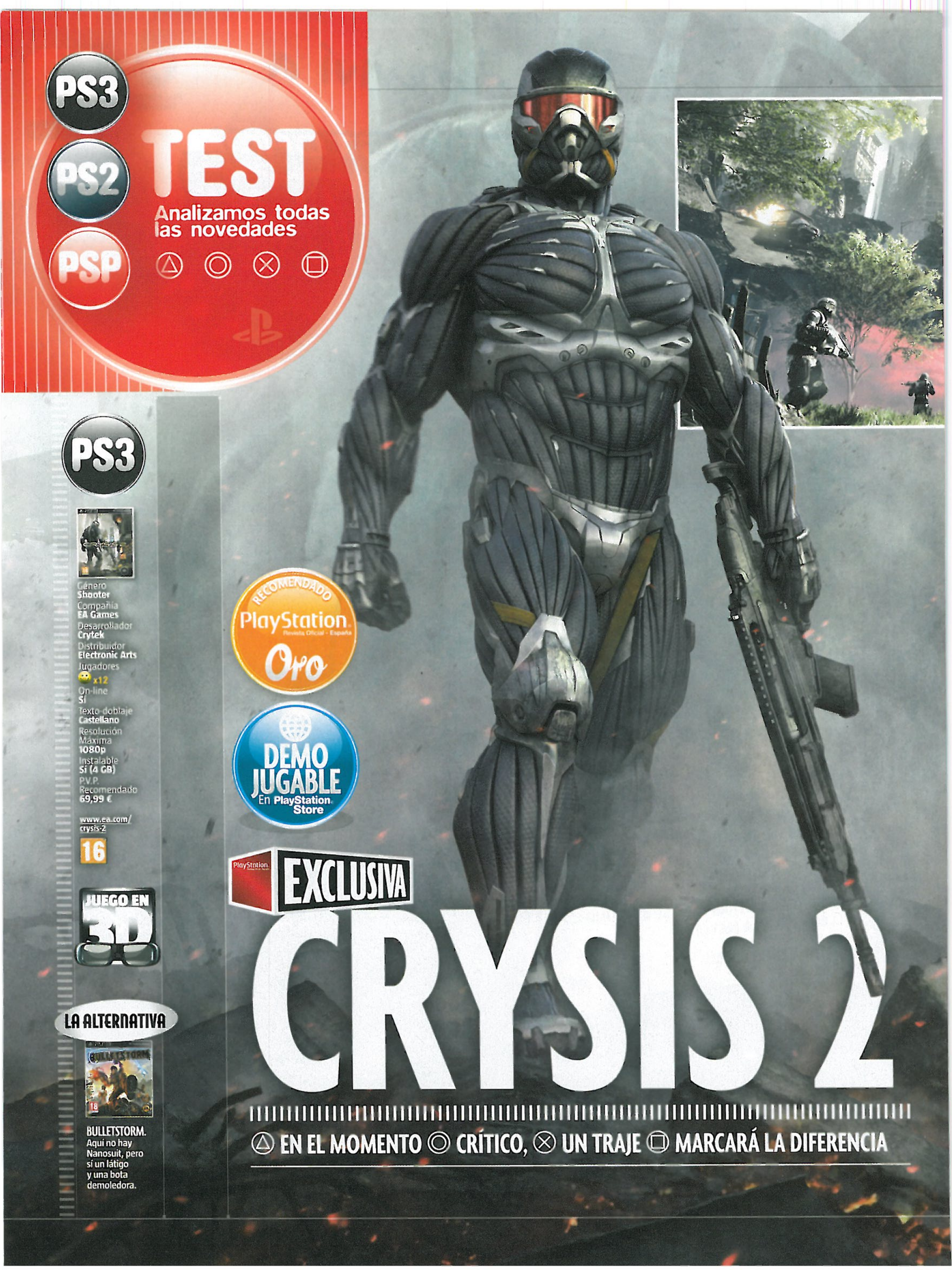
Valve nunca da detalles sobre la ambientación de sus juegos (por ejemplo: ¿de qué va el enigmático argumento de Team Fortress?), pero sabemos con seguridad que Portal se desarrolla en el universo Half Life. Aperture Science ha rivalizado en numerosas ocasiones con Black Mesa, la organización que desata todo el desastre de Half-Life. GLaDOS fue creada como respuesta a un proyecto de IA de Black Mesa, aunque no sabemos exactamente en qué momento temporal se desarrolla el primer Portal.

» P-Body y Atlas tienen cada uno su propia pistola de rayos, con sus propios portales que se comunican de forma independiente. Para diferenciarlos, un par son azul y púrpura, y otro par rojo y naranja. Con los cuatro portales deberán solucionar tests mucho más difíciles que los de un solo jugador, porque la cooperación será absolutamente imprescindible. En el puñado de niveles que probamos en las oficinas de **Valve** reinó la confusión, ya que acostumbrados a la forma de pensar en los *puzzles* resueltos en solitario, a veces costaba asumir que hay que crear portales para que sean usados por otro jugador. Un cambio de ritmo y mecánica asombroso e inesperado, y que hace que este modo cooperativo sea algo más que una extensión de la Campaña: es un juego completamente nuevo.

P-Body y Atlas, además, son mudos, pero tienen tanto carisma como es habitual en los personajes de **Valve**. Aunque en silencio, ¿cómo se pueden comunicar los jugadores? Fácil: con un sencillo y a la vez delirante sistema de señales y llamadas de atención. ¿Quieres que tu compañero deje de comer lásers y pase de una vez por el oportuno portal que has creado bajo sus narices robóticas? Hazle una señal sonora y apunta con el cursor al portal: tu colega entenderá a qué te refieres y se sentirá tan tonto como nosotros en **Valve** intentando desentrañar *puzzles* en compañía de alguien que ya se sabía las soluciones.

Portal era un juego consciente de sus limitaciones: sin florituras, un puñado de *puzzles* perfectos. ***Portal 2*** parece ampliar esas limitaciones, pero no a lo loco, sino midiendo hasta dónde quiere llegar. En breve saldremos de dudas, pero parece ser que si nada se tuerce, tendremos entre manos un nuevo clásico moderno. ○

Atlas y P-Body pasan con honores al loco catálogo de IAs chifladas de Valve

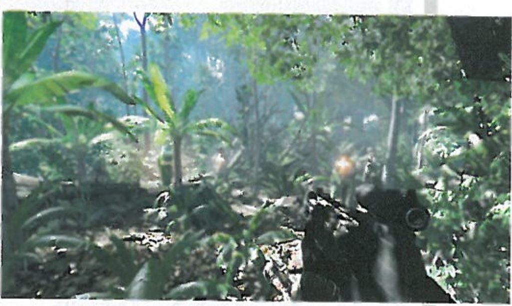

PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
Shooter
Compañía
EA Games
Desarrollador
Crytek
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (4 GB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.ea.com/crysis-2
16
Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Oro
Demo jugable En PlayStation Store
Juego en 3D
La alternativa
BULLETSTORM. Aquí no hay Nanosuit, pero sí un látigo y una bota demoledora.
EXCLUSIVA
CRYSIS 2
En el momento crítico, un traje marcará la diferencia







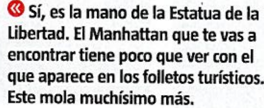








En determinados momentos de la Campaña podrás desmelenarte con eventos sobre raíles, tales como disparar con la torreta de un blindado. ¿Nuestro momento favorito? Pilotar el tanque.



Sí, es la mano de la Estatua de la Libertad. El Manhattan que te vas a encontrar tiene poco que ver con el que aparece en los folletos turísticos. Este mola muchísimo más.

CRYSIS: ADELANTADO A SU TIEMPO

La primera aparición del Nanosuit revolucionó el mercado de los juegos para PC en 1997, y encumbró aún más a Crytek, conocida ya por la primera entrega de FarCry. Desgraciadamente, para disfrutar de Crysis en toda su gloria gráfica se requería de un PC con unas especificaciones técnicas brutales. Incluso hoy en día pide un cacharro bien potente. Pero merece la pena, os lo aseguro.

Tranquilos, que no hablamos de un *Emidio Tucci*, sino del *Nanosuit* 2, la estrella de ***Crysis 2***. **PlayStation R.O.** viajó hasta Frankfurt para jugar en exclusiva, durante dos intensos días -y dos intensas noches, cualquiera se echa a dormir-, a este portentoso *FPS*. No exageramos al decir que el debut en consola de los alemanes **Crytek** redefinirá para siempre el género en **PS3**. Frente a los típicos *shooters* pasilleros, en los que los enemigos surgen una y otra vez tras la misma esquina, la Campaña de ***Crysis 2*** te sitúa en amplios escenarios que afrontarás de distintas maneras, aprovechando a tu antojo las ventajas que ofrece el *Nanosuit* 2 a la hora de combatir a humanos... y alienígenas. Ajústate el traje, agarra bien fuerte el *DualShock*, pon el móvil en silencio y prepárate para luchar por tu vida entre las ruinas de Nueva York.

EL HÁBITO HACE AL SUPERSOLDADO

No queremos desvelar demasiado del argumento de ***Crysis 2***. Solo que su título hace honor al dantesco panorama que te encontrarás al apretar el botón *Start*. Estamos en el año 2023, y una plaga ha diezmado a buena parte de la población. Una raza de belicosos *aliens* (los *Ceph*) está machacando a los supervivientes, y tú recuperas la consciencia en medio de semejante caos. Antes de que te enfundaran el *Nanosuit* 2 eras Alcatraz, un orgulloso miembro de los Marines... pero ahora eres el objetivo de todo el mundo: los *Ceph*, los militares y las tropas de *C.E.L.L.* (*CryNet Enforcement & Local Logistics*), inventores del *Nanosuit*. A medida que vayas avanzando por los 19 capítulos (más epílogo) de ***Crysis 2*** irás hallando respuestas, nuevos peligros e insospechados aliados, mientras aprendes a explotar la morfífera tecnología que llevas puesta.

Al margen de los ambiciosos gráficos, la sorprendente IA de los enemigos y la verticalidad y extensión de los escenarios, el *Nanosuit* de marras es el verdadero elemento diferenciador, lo que desmarca a ***Crysis 2*** del resto de *shooters*. Este traje futurista influirá incluso en tu manera de jugar. En modo *Armor*, por ejemplo, blinda tu piel durante unos segundos, esenciales para atacar de frente, mientras que en »

TEST



No sólo mejorarás tus armas matando enemigos; sumarás experiencia para cada elemento del traje (Power, Armor, Stealth), dependiendo de cómo lo uses.



DE LAS CENIZAS DE FREE RADICAL SURGE CRYTEK UK

La debacle de Haze se llevó por delante a Free Radical, responsables de la saga Time Splitters. Por suerte, Crytek vino al rescate y les fichó para crear el modo Multijugador de Crysis 2. Una decisión muy acertada, como podrás comprobar por ti mismo a los 10 minutos de jugar.







Los Ceph y los C.E.L.L. dejarán de pelearse entre sí en cuanto te vean. En ese momento tú te convertirás en la presa a abatir. No te andes con diplomacias y dispara a todo quisque.

¿Sabías que...

El guionista de Crysis 2, Richard Morgan, no solo es un galardonado autor de SciFi: también ha ejercido de guionista para Marvel Comics.

modo *Stealth* activa un camuflaje óptico que te permitirá infiltrarte entre hordas de enemigos. También podrás correr más rápido y saltar más alto que el resto de los mortales, mientras el Visor Táctico te ofrece una vista panorámica del campo de batalla. Pero ojo, usar toda esta tecnología acaba agotando el medidor de energía del traje, así que harás bien en calibrar cada una de tus acciones antes de presentarte ante seis soldados con ganas de mambo. A medida que vayas cosechando ADN de los *aliens* caídos, podrás ir mejorando la tecnología del *Nanosuit* 2 a tu antojo, con sólo pulsar *Select*. Podrás reducir el gasto de energía del modo *Armor*, o bien a la hora de correr y saltar (*Mobility Enhance*) e incluso mostrar el trazado de las balas enemigas (*Treat Tracer*). Dispones de hasta 12 mejoras para el traje... y acabarás necesitándolas.

TÓMATE LAS COSAS CON CALMA, POLLO

Acostumbrados a *shooters* que festejan el avanzar a pecho descubierto, ***Crysis 2*** se muestra implacable: obliga al jugador a respetar a unos enemigos inteligentes, que piden refuerzos a la mínima y despliegan una puntería de tirador olímpico. Son capaces de acertarte en la cabeza desde 30 metros de distancia. Al sigilo y la estrategia, **Crytek** ha añadido además un llamativo ingrediente plataformero que descubrirás no sólo en los duelos multijugador, sino en la propia Campaña. En algunos escenarios, sobre todo en la zona del *downtown* neoyorkino, tendrás que descender desde lo alto de un rascacielos, o trepar hasta una azotea, para poder liquidar a esos enemigos que te han estado atormentando durante 15 minutos. En otros *FPS* todo se reduce a avanzar y avanzar. En ***Crysis 2*** eso conduce a la muerte. El juego

¡UN MULTIJUGADOR SOBREHUMANO!

Cómo no, el *Nanosuit* es la estrella del multijugador On-line de ***Crysis 2***. Los titanazos de **Crysis UK** (la antigua **Free Radical**) han construido alrededor suyo 6 modos de juego, en los que podrás desplegar tus poderes frente a usuarios de todo el mundo (hasta 12 simultáneos). Usa tu fuerza para empotrar coches contra otros jugadores, mata con sigilo gracias al *Stealh* y activa el modo *Armor* cuando tu salud llegue al mínimo. Cosecha experiencia para mejorar y customizar 29 armas distintas, recoge las chapas de identificación de los enemigos que mates y podrás desencadenar *Killstreaks* (no basta con matar desde lejos; se siente, malditos «camperos»). ¿Si todos llevan el mismo *Nanosuit*, dónde reside la diversión? Bueno, por un lado puedes personalizarlo con 21 módulos distintos, pero si no encuentras divertido el deslizarte por el suelo disparando (a lo *Vanquish*) y explotar tu demencial capacidad de salto en escenarios verticales... es que eres un pocho. De todas maneras, si no eres fan de las cucamonas sobrehumanas, también puedes optar por activar el modo *Classic*, sin trajes de por medio. Eso sí, te perderás buena parte de la gracia de los 12 mapas de este modo, diseñados para hacer el cabra, y de qué manera.

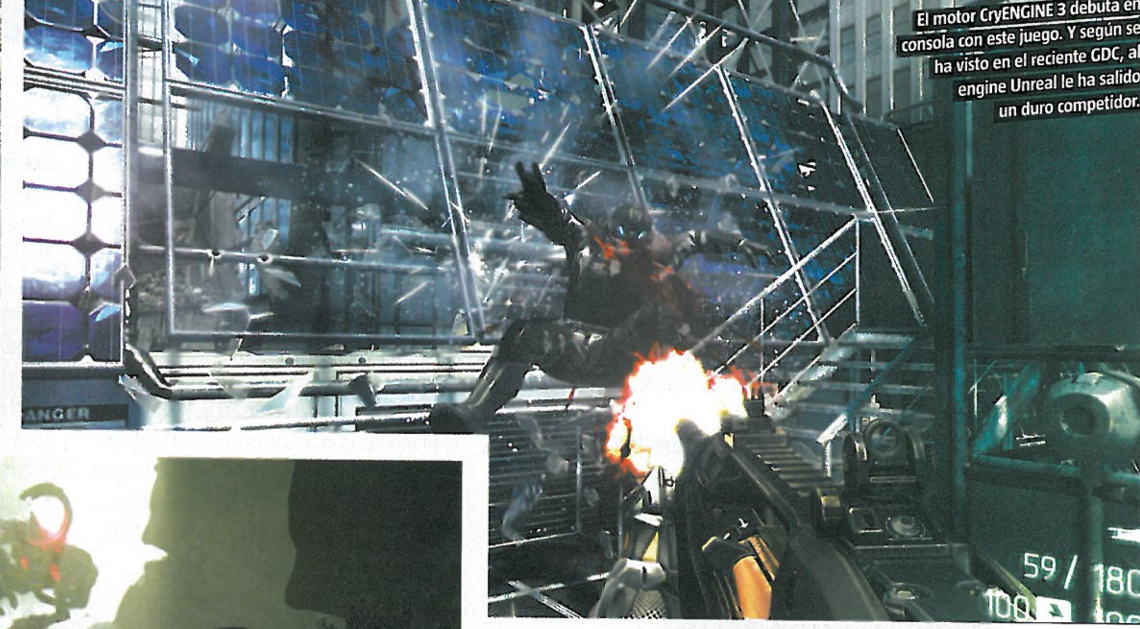






« Según, Hazit Zala, Multiplayer Producer del juego, necesitaremos 50 horas para alcanzar todos los rangos del juego.





El motor CryENGINE 3 debuta en consola con este juego. Y según se ha visto en el reciente GDC, al engine Unreal le ha salido un duro competidor.









Por si no fuera bastante con el virus que ha asolado a su población, los tentáculos de un misterioso artefacto alienígena están destrozando todo el subsuelo de Manhattan y echando abajo los rascacielos.



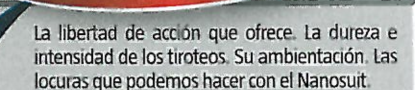


En Frankfurt pudimos comprobar el alucinante modo 3D del juego. Diseñado para aportar profundidad y no aturdir ni cascar el ojo del usuario con objetos que saltan a la pantalla, son las 3D más cómodas que hemos visto en PS3.

despliega, por supuesto, momentos frenéticos (incluso pilotarás un tanque), pero en la mayoría de las ocasiones tendrás que actuar con frialdad, ya sea utilizando el modo *Stealth* para infiltrarte en las instalaciones de *C.E.L.L.* como aislando a un *Pinger* (los correosos trípodes alienígenas) del resto de las tropas *Ceph*. Divide y vencerás, como dijo aquél.

EL BAUTISMO DE CRYENGINE 3

Llamado a convertirse en el futuro rival del todopoderoso *engine Unreal*, el motor *CryENGINE 3* (obra de la propia **Crytek**) es el responsable de dar vida al mastodóntico entorno gráfico de ***Crysis 2***. Puede que la versión **PS3** no sea tan suave e impecable como la entrega PC. Este es el primer juego de los alemanes para la consola de **Sony**, y se nota su inexperiencia en determinados fallos gráficos (algo de *jagging*, algunas texturas un tanto pochas y un *framerate* mejorable), pero las colosales dimensiones de los escenarios, tanto en el plano horizontal como en el vertical, lo convierten en una experiencia mucho más gratificante que el típico *FPS* scriptado que deslumbra con unos gráficos intachables, aunque siempre te lleve de la manita. ***Crysis 2*** es distinto. Es tan duro como intenso. La propia **Crytek** lo define como un *sandbox* coreografiado, un *FPS* de acción táctica. Términos algo pomposos con los que etiquetar una de las experiencias más divertidas y desafiantes que ha vivido este redactor en los últimos años, y que tiene su colofón en un multijugador On-line tan adictivo como chiflado, obra de **Crytek UK** (la antigua **Free Radical**). ¿Puede haber algo mejor que encarnar a un superhombre? Sí, enfrentarnos sobre una azotea a otros once. Es la guinda para un *FPS* memorable.

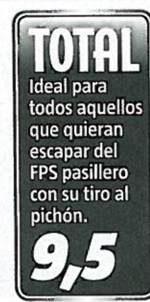




La libertad de acción que ofrece. La dureza e intensidad de los tiroteos. Su ambientación. Las locuras que podemos hacer con el Nanosuit.

✗ Al apartado gráfico le habría hecho falta un hervor extra, en comparación con otras versiones. Su dificultad sacará de quicio a más de uno.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Algunos pequeños fallos empañan un poco un entorno gráfico apabullante. Mejor eso que otro pasillo.	Magnífica BSO, con tema central compuesto por Hans Zimmer. Correcto doblaje al castellano.	Disfrutarás como un chiquillo desplegando los poderes del traje, tanto en Campaña como en On-line.	La Campaña es larga (unas 8 horas) y correosa. Y el On-line es un vicio sin fecha de caducidad.	Superhombres zurrándose en una azotea. ¿De verdad necesitas saber algo más?	Las mejores 3D hasta la fecha. El CryENGINE 3 cumple, pero no aprovecha a tope la potencia de PS3.
9,2	9,0	9,5	9,3	9,5	8,9











NANOSUIT 2.0

Tanto en Campaña, como en multijugador, podrás potenciar las distintas habilidades del traje, adecuándolas a tu manera de jugar. Algunos usuarios preferirán potenciar la resistencia, y otros darán mayor importancia al sigilo y la infiltración. Un consejo: si quieres llegar de una pieza a los últimos niveles del modo Campaña, activa cuanto antes Armor y Mobility Enhance.







Desde los primeros minutos de juego serás testigo de cómo se las gastan los coreanos. Esto no es nada en comparación a lo que verás al doblar la esquina.





Género
Shooter
Compañía
THQ
Desarrollador
Kaos Studios
Distribuidor
THQ
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.048 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www. [illegible] com

18





FREEDOM FIGHTERS. Otra divertida paranoia patriotera. Si lo encuentras de 2ª mano, no lo dejes escapar.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata



HOMEFRONT

¿Cómo reaccionarías si invadieran tu patria?





Al final acabarás cogiéndoles tanta tirria a los pobres coreanos que hasta dejarás que ardan vivos.









Prepárate para combatir tanto en la superficie del Golden Gate de San Francisco, como entre las vigas que lo sostienen.





El juego despliega momentos de gran brillantez gráfica. El bombardeo con fósforo blanco dejará estampas tan llamativas como esta. ¿Dan ganas de acercar un pitillo a esta pantalla, verdad?



EE.UU. VS COREA

Hasta 32 jugadores simultáneos, vehículos (humvees, tanques, helicópteros), perks personalizables, killstreaks brutales, toneladas de armas que mejoran con la experiencia, Puntos de Batalla (BP) que proporcionan ventajas en pleno combate... el modo On-line de Homefront es pura gloria.

Esa misma pregunta ya nos la hizo en 1984 el director y guionista John Milius en *Amanecer Rojo*. Pero si en aquel clásico de la era Reagan eran los soviéticos los que invadían EE.UU., en ***Homefront*** los tiranos vienen de Corea. El propio Milius firma un escenario de ficción (aunque verosímil), en el que dos décadas de recesión han hundido la economía norteamericana. Estamos en el año 2027: tras anexionarse Corea del Sur y luego Japón, la maquinaria militar norcoreana aplasta a las fuerzas de EE.UU. dejando a sus habitantes a merced del despótico invasor. Toda esta historia, de la que ya hemos hablado largo y tendido en reportajes anteriores, es narrada en el prólogo a través de una estupenda *intro* de vídeo y un arranque muy cinematográfico, en el que vemos cómo el protagonista del juego, el ex-piloto Jacobs, es sacado a la fuerza de su casa por las tropas coreanas. A partir de ese momento solo necesitaremos un par de minutos para descubrir cómo se las gastan los invasores... y la gente de **Kaos Studios**, responsable del juego.

Homefront sigue al pie de la letra los cánones del *FPS* pasillero: está repleto de eventos scriptados que aportan espectacularidad, mientras vamos avanzando a tiro limpio por los suburbios de Montrose, Colorado. Los escenarios son extrañamente familiares, los hemos visto mil veces en las típicas comedias americanas, aunque no de esta forma. El instituto, el campo de fútbol, los restaurantes de comida rápida... todo está en ruinas y muestra la decadencia económica y la violencia que envuelven el difunto sueño americano. Y no creáis que vuestra única preocupación serán los coreanos. En una nación sin ley, los montañeses y los tarugos educados en la ley de la supervivencia son casi tan peligrosos como los sicarios de Kim Jong-Un. Afortunadamente no estás sólo: cuentas con el apoyo de Boone (el líder de la resistencia) y los curtidos Connor, Rianna y Hopper. Junto a ellos llevarás a cabo »

LOS ESCENARIOS MUESTRAN LA RUINA EN LA QUE SE HA CONVERTIDO EL SUEÑO AMERICANO





Para aportar mayor verosimilitud a los escenarios, Kaos Studios ha recreado las ruinas de populares cadenas de restaurantes de EE.UU., como Hooters (sin rastro de sus camareras, por cierto) y las hamburgueserías White Castle.



Goliath, un dron capturado a los coreanos, (y convenientemente reprogramado) se convertirá en tu principal aliado, y arma, durante algunos de los capítulos del juego.



Tras robárselo a los montañeses chifados, podrás pilotar un helicóptero en el penúltimo capítulo del modo Campaña de Homefront.



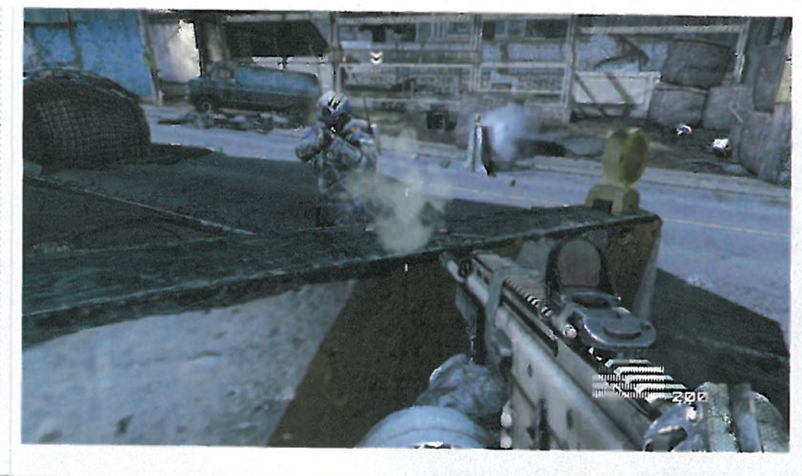




JOHN MILIUS, ESE HOMBRE

Guionista (Apocalypse Now, Peligro Inminente, Harry el Sucio...) y director (Amanecer Rojo, Conan el Bárbaro, El Gran Miércoles), Milius fue compañero de Coppola y Lucas en la escuela de cine de la USC e inspiró el personaje de Walter (John Goodman) de El Gran Lebowski. Homefront no es su primera aportación a los videojuegos: en 2005 escribió el guión de Medal Of Honor European Assault.

tareas de sabotaje, seguirás al pie de la letra el manual del guerrillero y llegarás a pilotar un helicóptero en los últimos niveles, justo a las puertas de San Francisco. El modo Campaña de ***Homefront*** se reparte en siete intensos capítulos que saben a poco, aunque demuestran una vez más la potencia del motor gráfico *Unreal* a través de uno de los *framerates* más estables y suaves que hemos visto en los últimos meses. La cuidada ambientación y la crudeza del guión de Milius son dignos de mención, aunque lo mejor de ***Homefront*** llega con el modo mutijugador. Puede que el enfrentamiento entre Marines y Coreanos, con 32 jugadores simultáneos y utilización de vehículos, no suene demasiado original, al igual que el hecho de desbloquear armas y rangos militares al ir sumando experiencia de juego. El toque de distinción llega con los los Puntos de Batalla (BP). Con sólo pulsar ariba o abajo en el *pad* digital podremos usar dichos puntos para activar, en pleno combate, las mejoras y *gadgets* que hayamos elegido previamente, que van desde chalecos antibalas al uso de drones (tanto terrestres como aéreos). Acumula muertes y desencadena feroces *killstreaks*. Bombardea al equipo rival con fósforo blanco y pilota helicópteros de reconocimiento y combate. El On-line de ***Homefront*** despliega siete mapas que incluyen desde suburbios hasta zonas montañosas más cuatro modos de juego, y es uno de los más divertidos que hemos probado en los últimos tiempos. Detalles como el reaparecer en el meollo del combate (y no a 200 metros, como sucede en otros *shooters*), son una muestra de que **THQ** ha sabido escuchar las sugerencias de los jugadores. Una pena que no se haya acompañado de un modo Campaña más extenso y menos encorsetado... pero parece que ese es un mal endémico de los *FPS* actuales.









De izquierda a derecha, tus aliados en la Campaña de Homefront: Rianna, Boone y Connor.



TOTÓ, CREO QUE YA NO ESTAMOS EN KANSAS

El toque Milius se hace aún más evidente en determinados momentos del modo Campaña. Por ejemplo, la visita al pueblo controlado por los montañeses chiflados es algo que tardarás en olvidar. Allí no se molestan en enterrar a sus enemigos. Prefieren empalarlos (enteros, o ensartando sólo las cabezas) o ahorcarlos y dejarles secar al sol. Los coreanos, a su lado, son unas madres.



Sabías que...

El juego incluye guiños a su guionista. En el campamento de refugiados una pancarta reza Wolverines en homenaje a los héroes de Amanecer Rojo.

Esconderte entre los cadáveres de una fosa común es otra de las delicias que podrás experimentar en Homefront.

EVALUACIÓN

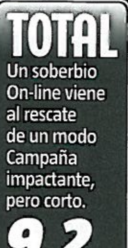


El guión de Milius (y su dureza). El On-line multijugador y sus puntos de batalla (una gran idea que no tardarán en copiar otros shooters).



La Campaña es demasiado breve y no logra ocultar la sensación de ir por un pasillo, como sucede en casi todos los FPS actuales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El motor Unreal se mueve con sorprendente suavidad, aunque la expresión facial no está muy lograda.	Buen doblaje en castellano. Eso sí, podían haberle incorporado algo de acento a los coreanos.	El modo Campaña es un pasillo, pero el multijugador es una verdadero vicio que te costará dejar.	La campaña es corta, muy corta. Por suerte, el On-line llega al rescate con meses y meses de diversión.	Lo mejor del juego. Suma experiencia, desbloquea armas, comparte vehículos, utiliza drones...	A pesar de instalar en disco duro, cada vez que mueras tendrás que soportar la carga de disco.
9,0	8,8	9,2	9,3	9,5	8,8



TOTAL

Un soberbio On-line viene al rescate de un modo Campaña impactante, pero corto.

9,2







Género
Conducción
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Evolution Studios
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.motorstorm.com

16



LA ALTERNATIVA



NFS: HOT PURSUIT
Si te gusta la conducción arcade, prueba el último Need For Speed.



Apocalypse sigue luciendo ese aspecto de atardecer tristón que tienen todos los juegos de la serie. Como si fuera la última carrera del mundo. Que en este caso, por ahí van los tiros...

MOTORSTORM APOCALYPSE

TAN RÁPIDO QUE EXPLOTARÁS

Como fan de la saga *MotorStorm* desde su primera entrega, dos detalles de este ***Apocalypse*** me hicieron torcer el morro cuando se anunció (ya se sabe como somos los fans: nunca estamos contentos). Primero, la pérdida del componente exótico de los anteriores juegos de la serie y la inclusión, aunque degenerado y hecho polvo, de un entorno urbano que sería atravesado a toda velocidad. Segundo, la llegada de un modo Historia que cuenta las vicisitudes de un trío de conductores de *MotorStorm* (un novato, un experto y un veterano). Bueno, pues como siempre me acaba pasando con *MotorStorm* (primero quitaron el desierto y protesté, luego llevaron las carreras al extremo térmico contrario y volví a protestar), me he tragado mis prejuicios. El concepto y la ejecución de ***MotorStorm Apocalypse*** es tan brillante como de costumbre, e incluso ramalazos de vulgaridad como el, con todo, innecesario modo Historia, están muy bien solventados.

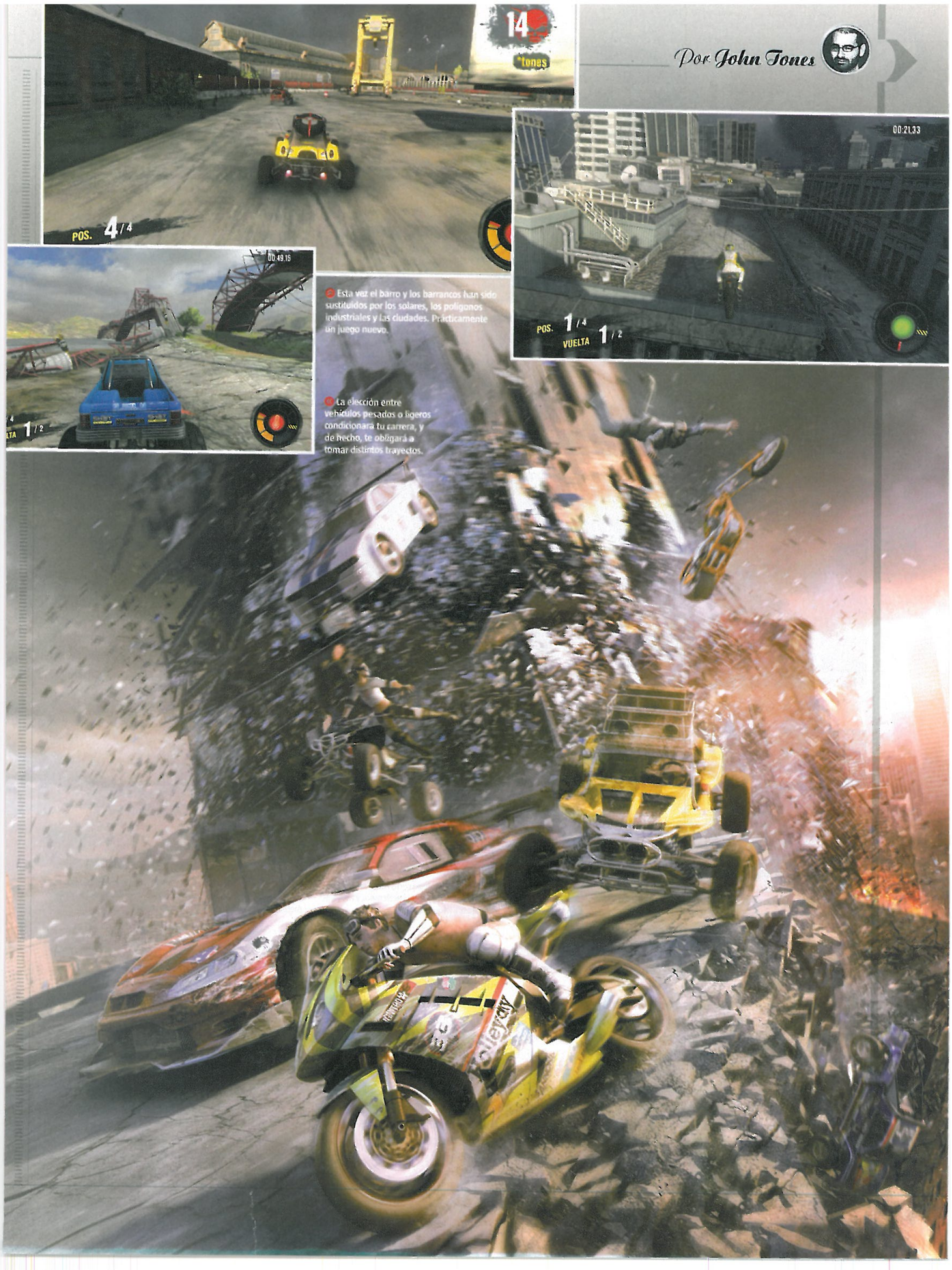
El primer detalle tranquilizador de ***MotorStorm Apocalypse*** es que las carreras son tan veloces y salvajes como siempre: ese concepto de puro genio que es que puedes llegar a ir tan rápido como para hacer estallar tu vehículo sigue ahí, empapando cada segundo

A PESAR DEL CAMBIO DE ESCENARIO EL JUEGO SIGUE FIEL A SÍ MISMO

de cada carrera. Así, de nuevo nos encontramos con circuitos en los que pueden participar todo tipo de vehículos a la vez, bifurcaciones que hacen que los circuitos sean «más pesados» o «más aéreos», y otra vez, modificación de los trayectos sobre la marcha. Por desgracia, ya no tenemos la posibilidad de destrozar puentes o colocar obstáculos para que se los traguen los contrincantes que nos siguen -y nosotros mismos en la siguiente vuelta, como no llevemos cuidado-, pero se incluyen espectaculares desastres en plena carrera -tifones, enormes puentes viniéndose abajo, edificios enteros derrumbándose- que obligarán a cambiar la ruta sobre la marcha.

La esencia, desde luego, sigue ahí, y si bien es cierto que la sobriedad y el imbatible concepto de la primera entrega (un montón de vehículos -es decir, amontonados- tragando polvo en el desierto) ya no ha vuelto a verse en la serie, ya que eso es sencillamente imposible, resulta admirable la pretensión de **Evolution Studios** de empujar la saga en otras direcciones temáticas más allá del polvo y el calor. Si de algo no se les puede acusar es de estatismo, y denota una innegable brillantez el hecho de que hayan traducido un mismo estilo de juego a decorados tan diversos.

Por John Tones



Esta vez el barro y los barrancos han sido sustituidos por los solares, los polígonos industriales y las ciudades. Prácticamente un juego nuevo.

La elección entre vehículos pesados o ligeros condicionará tu carrera, y de hecho, te obligará a tomar distintos trayectos.

TEST

Atento a las modificaciones en los circuitos o la próxima víctima de esa masacre de motorstormers puedes ser tú.



ESPECTADORES HIPERACTIVOS. Por una parte, los enloquecidos habitantes de las ciudades en ruinas. Por otra, militares de gatillo fácil deseando sabotear las carreras...



RUMBLE IN THE SUBURBS. Muy a menudo verás cómo el suelo se abre bajo tus pies. La solución es sencilla: pisa el acelerador y activa el turbo. La ciudad se desmoronará a tu espalda.



HURACANES SOBRE LA MARCHA. Si el juego te indica que pulses cuadrado en el pad, hazlo, y verás en todo su explendor el fenómeno metereológico que va a condicionar tu carrera.

Luego está el tema del modo Historia, que queda un poco ramplón con esos personajes tan infantiles y tópicos y esas cinemáticas tan poco trabajadas, pero según se va atravesando y según van llegando los niveles más difíciles (el nivel Novato es un espectacular pero anodino paseo), se revela como una forma estupenda de pasar por todos los decorados y todos los vehículos de este nuevo *MotorStorm* sin calentarse demasiado la cabeza. El núcleo de *MotorStorm*, es decir, el multijugador y las carreras configuradas por el jugador en forma de eventos individuales de todo tipo o torneos sigue ahí, y es lo que hace que el juego sea tan inmenso y tan divertido.

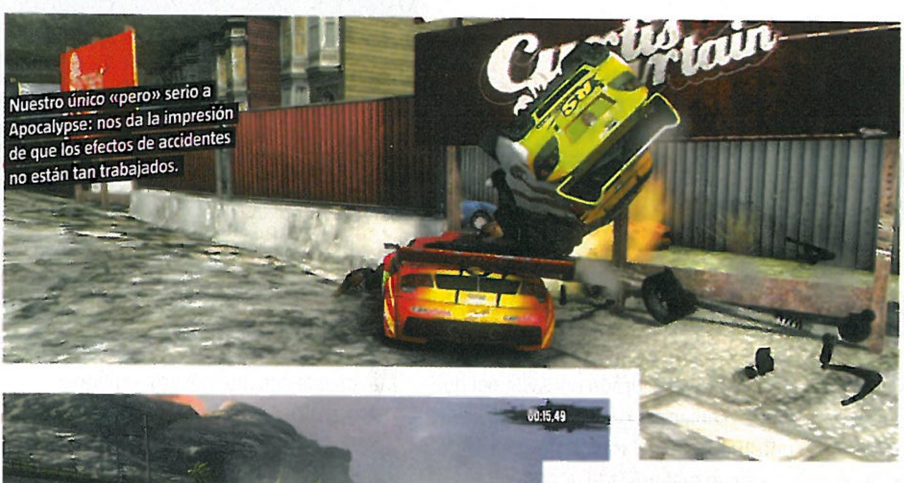
Pocas novedades, por lo demás: algunos vehículos nuevos (*supercars*, *superbikes*, *hot hatches*, *minis*, *muscle cars* y *choppers*) que no suman nada al amplio catálogo ya existente, asfixiantes posibilidades de tuneo y configuración de vehículos, la aparición de espectadores que entorpecen el trayecto e incluso agreden a los conductores, un nuevo método para enfriar el turbo durante los saltos y, eso sí, un interesante sistema para mejorar los vehículos y que permite hacer que, por ejemplo, si reventamos con el turbo, una onda expansiva se lleve por delante a todos los contrincantes cercanos. Las auténticas posibilidades de este tema se verán, obviamente, On-line.

Por lo demás, ***MotorStorm Apocalypse*** no deja de ser un juego más de la serie: una nueva obra maestra de la conducción *arcade* y la diversión irresponsable. Polvo, fuego y gasolina: puro *MotorStorm*.

¿Sabías que...

Hasta la fecha, Evolution Studios solo ha desarrollado videojuegos de conducción: la saga MotorStorm y la serie World Rally Championship para PS2.

Son muy bonitos los coches de carreras, pero más te vale asegurarte de que en ese circuito vas a tener abundancia de asfalto y pocos saltos, o verás las estrellas muy a menudo.



Nuestro único «pero» serio a Apocalypse: nos da la impresión de que los efectos de accidentes no están tan trabajados.

UNA SAGA TODOTERRENO



MOTORSTORM (PS3/2006)

Con el lanzamiento de PlayStation 3 llegó esta apabullante orgía de polvo naranja y acantilados inhóspitos que, a pesar de lo limitado de su ambientación, era lo suficientemente variado como para no aburrir ni un pelo.



MOTORSTORM: PACIFIC RIFT (PS3/2008)

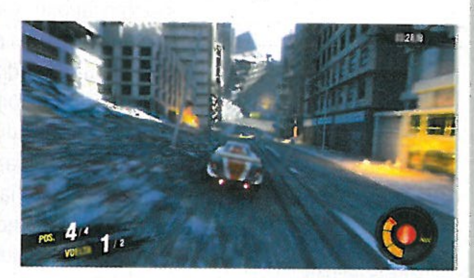
Brutal cambio de ambientación con un traslado a una zona tropical donde se dan la mano desiertos, montañas, selvas, volcanes y un largo etcétera de disparates climatológicos. El más variado de la serie.



MOTORSTORM: ARCTIC EDGE (PSP, PS2/2009)

Regreso de nuevo a cierta concisión ambiental, con una buena dosis de tundras, glaciares y parajes nevados. A pesar de las limitaciones técnicas, mantiene la velocidad y el frenesí de la serie original.







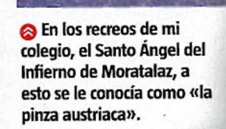
Es MotorStorm, por encima de cambios en la ambientación. La velocidad, el riesgo y la conducción arcade están garantizados.



La serie no ha cambiado nada su mecánica desde la aparición de PS3. Nos gustaría ver qué sabe hacer Evolution en otros géneros...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Estupendos decorados, aunque las ciudades derruidas lucen menos que los infiernos volcánicos...	Banda sonora tecno y efectos sonoros muy competentes para uno de los apartados menos brillantes.	Muy accesible: el novato ganará carreras desde el principio y, en unas horas, el veterano ya estará sudando.	Las carreras para 16 jugadores prolongan la vida del juego más allá de su extenso modo para uno.	Fluido y competente, al estilo MS. Y las competiciones, tan divertidas como de costumbre.	MotorStorm no exprime al máximo la PS3, pero su velocidad, gráficos y mecánica son impecables.	Quizás comienza a ser repetitivo, pero a fin de cuentas, es MS: divertido y letal.
8,6	7,5	9,0	9,0	8,9	8,5	9,0


Un escenario típico de Yakuza: el antihéroe contra hordas y hordas de mafiosos trajeados. Aquí no hay reglas ni honor: pelea sucio y saldrás vivo. Si hay que pisar caras... se pisan.


En los recreos de mi colegio, el Santo Ángel del Infierno de Moratalaz, a esto se le conocía como «la pinza austriaca».





Género
Simulador de gallardo gángster japonés x4
Compañía
Sega
Desarrollador
Sega CS1
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
Sí (rankings y descarga de contenido)
Texto-doblaje
Inglés-Japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (5.082 MB)
P.V.P. Recomendado
70,99 €
www.yakuza-games.com
18





SHUN AKIYAMA

El dinero tiene poca importancia para este peculiar prestamista. En el pasado vivió en la calle, y por ello mantiene una buena relación con los homeless de Kamurocho. Tiene una oronda y tenaz secretaria y un bar de alterne.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

YAKUZA 4

HONOR, JUSTICIA, Y PATADAS EN LOS DIENTES

Seamos directos y brutales, como el juego al que honramos: ***Yakuza 4*** llega a España con voces en japonés y textos en ingles. Sí, es un palo. ¿Entonces por qué darle tanto bombo, cuando aquellos jugadores que no dominen el idioma de Shakespeare y Benny Hill no podrán disfrutar de él? Porque es un juegazo exótico y cazurro, que te agarra por las criadillas y no te deja escapar hasta 30 horas después.

La fusión de *sandbox* y *brawler* ochentero no es nueva (hablamos de una cuarta entrega), pero la incorporación de tres nuevos personajes, los paseos por los tejados y subterráneos de Kamurocho, su sólida trama, y la sartenada de minijuegos y misiones secundarias, acabarán por sorberte las meninges. La vida no existirá mas allá de los márgenes de la pantalla de tu televisor, mientras guías los destinos de los cuatro protagonistas, todos ellos marcados directa, o indirectamente, por un suceso ocurrido en 1985, del que iremos sabiendo más y más gracias a los oportunos, y reveladores, *flashbacks*.

Todo lo que nos hizo adorar a los anteriores *Yakuza* está presente en esta nueva entrega, pero además multiplicado por cuatro. Tranquilos, volveremos a encarnar a Kazuya Kiryu, pero antes nos meteremos en el pellejo de Akiyama, Saejima y Tanimura. Cada uno de ellos se acompaña de una buena historia, así como de habilidades y movimientos especiales que aprenderemos a dominar en peleas callejeras tan brutales como divertidas. El espíritu de *Double Dragon*, de *Final Fight*, impregna orgullosamente cada ensangrentado polígono de ***Yakuza 4***. Patearás cabezas, romperás espaldas... con una sencillez de manejo digno de un *arcade* ochentero y una violencia sólo al alcance de los desarrolladores japoneses. A lo largo de mis primeras 22 horas con ***Yakuza 4***, no tuve ocasión para aburrirme. Volví a deleitarme con los minjuegos: béisbol, golf, *karaoke*, *poker*, el *shooter Boxcelios II*... Corrí detrás de un fornido travesti y me fugué de una prisión, a galleta limpia. Me pulí la pasta en incomprensibles máquinas de *Pachinko* y ayudé a unos chavales a perder su timidez frente a las mozas. Consciente de la polémica que suscitó la censura en el *Yakuza 3* occidental, **Sega** ha sido valiente y ha conservado los bares de alterne y el inquietante minijuego de los masajes. Ambos son sólo una anécdota dentro de la inmensidad de Yakuza 4, pero son tan bienvenidos como los torneos de lucha

EL ESPÍRITU DE DOUBLE DRAGON IMPREGNA CADA ENSANGRENTADO POLÍGONO DE YAKUZA 4





YAKUZA 3
Todavía puedes encontrar en tiendas, y a buen precio, la anterior aventura de Kiryu.



Que el oxigenado mafioso que te ataca con una sierra mecánica no te prive de admirar el pedazo de peluco de oro que gasta Akiyama.

¿Sabías que...

La primera entrega de Yakuza (la única que incluyó voces en inglés) estaba doblado por titanes de la talla de Mark Hamill y Michael Madsen.

TAIGA SAEJIMA

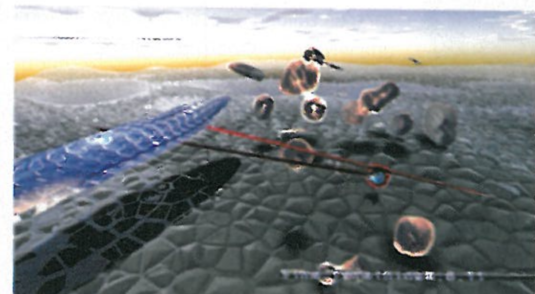
Tras 25 años en el corredor de la muerte (por liquidar a 18 yakuzas de una tacada), Taiga se ha fugado de prisión para descubrir quién le traicionó. A pesar de su fiero aspecto, y la contundencia de sus patadas, es buena gente.











NO TE ABURRIRÁS, NO

Los mayores enemigos a la hora de completar Yakuza 4 no son los mafiosos rivales, sino la ingente cantidad de minijuegos que encontrarás, y que te robarán horas y horas de juego. Golf, béisbol, karaoke, cartas, billar, campeonatos de lucha clandestina, recreativos (ya sea disparando en el shooter Boxcelios II como «pescando» premios), ping pong... Podrás reclutar, maquillar y vestir mozas para tu bar de alterne o sentir escalofríos con un inquietante masaje a cargo de la mujer más fea, y bajita, de todo Japón. ¿Querías exotismo? ¡Toma dos tazas!



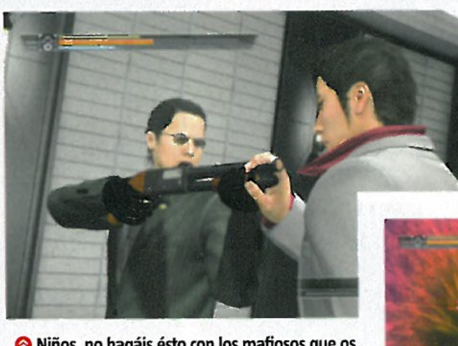
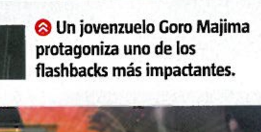



PISANDO FUERTE

La violencia de Yakuza 4 es tan exagerada que raya lo cómico. Verás pisotones en la cara, dientes abrillantados contra los barrotes de una celda, espaldas quebradas, botellazos... pero no se asusten, madres, que todos se vuelven a levantar como si nada.




¿Quién no se ha levantado una mañana con un japonés colgado del brazo? Es una situación tan molesta...

Un jovenzuelo Goro Majima protagoniza uno de los flashbacks más impactantes.

Niños, no hagáis ésto con los mafiosos que os apunten a la cara. Os podríais hacer mucho daño. Llamad a De Lúcar: él os protegerá.

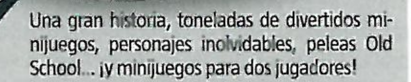
MAYAYOSHI TANIMURA

Bajo esa fachada de madero ludópata y extorsionador, se esconde un policía íntegro que utiliza el dinero para ayudar a los inmigrantes ilegales. Experto en artes marciales, es capaz de romper brazos como si fueran mondadientes.

clandestina bajo tierra o las picantonas partidas de ping pong en el *spa*.

Sega también se ha puesto las pilas en el apartado gráfico, dando un gran salto de calidad respecto a *Yakuza 3* y toda una lección de modelado y animación facial. Kiryu mantiene la hierática cara de caballo de siempre, pero los otros tres protagonistas derrochan emoción en las incontables (y larguísimas) secuencias, confeccionadas con el propio motor gráfico del juego. Aunque para los impacientes se ha incluido la opción de saltárselas, servidor no lo recomendaría. Al igual que sucedía con *Shenmue* (el añorado padre espiritual de la saga *Yakuza*), aquí la historia es tan importante como la mecánica. Los diálogos son irritantemente lentos, pero a cambio serás recompensado con secuencias que tardarás en olvidar, como el tiroteo que organizó Taiga en 1985 (ríase usted de la escena del pasillo de *Old Boy*). La saga *Yakuza* siempre se ha desmarcado de otros *sandbox* no solo por sus peleas y su exótica ambientación, sino por su habilidad para navegar, argumentalmente, entre el dramatismo y la comicidad. Esta entrega no es diferente. En ocasiones reirás como nunca, y en otras quedarás conmovido ante el sentido del honor de unos criminales que demuestran ser más íntegros que los policías que los combaten.

Aunque no podemos perdonar a **Sega** la jugarreta de no incluir siquiera textos en castellano, la incontestable calidad de ***Yakuza 4***, su apasionante mecánica y su profundidad lo convierten en un auténtico tesoro del que disfrutarás durante mucho, mucho tiempo. Dale una oportunidad. No te arrepentirás, te lo garantizo.



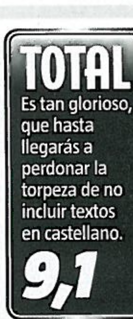
EVALUACIÓN



✓ Una gran historia, toneladas de divertidos minijuegos, personajes inolvidables, peleas Old School... ¡y minijuegos para dos jugadores!

✗ Clama al cielo que no incluya ni siquiera subtítulos en castellano. Un juego así debería ser accesible para todo el mundo, sepa inglés o no.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Han mejorado mucho respecto a Yakuza 4, sobre todo en el modelado de los personajes y su animación facial.	Lejos de ser un palo, las voces en japonés ayudan a ambientar aún más la acción.	Apasionante y accesible como un brawler ochentero, intenso y desafiante como el mejor sandbox.	Toneladas de minijuegos y eventos secundarios que garantizan días y semanas de diversión.	Sólo descarga de contenido y rankings. ¿Imagináis lo que sería un Yakuza masivo On-line?	Instala en disco duro y las cargas no molestan. Lástima que no incluya textos en castellano.
9,0	8,2	9,2	9,4	-	8,0



TOTAL
Es tan glorioso, que hasta llegarás a perdonar la torpeza de no incluir textos en castellano.
9,1



7
www.pegi.info
¿SERÁS CAPAZ DE CREAR UN SUPERHÉROE QUE SALVE A LOS PATAPON?
EL RITMO QUE MÁS TE GUSTA VUELVE EN ABRIL.
La profecía dice: cuando los espíritus malignos conviertan a los Patapon en estatuas de piedra, el destino de la tribu estará en tus manos. Marca el ritmo con los sagrados tambores y libéralos de la maldición. Crea tu propio superhéroe Patapon y lidéralos hacia la salvación.
mypspworld.com
SONY
PATAPON 3
PSP
Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation.
PlayStation Portable
SONY
make.believe

TEST

PS3

Hawke, el Campeón de Kirkwall, personaje central y eje absoluto de todo lo que ocurre durante el juego. Su épica historia de ascenso al poder es la tuya.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género
RPG
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Bioware
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.241 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.dragonage.bioware.com
18

DRAGON AGE II

UNA SAGA QUE HARÁ HISTORIA

Menos de año y medio han tardado los programadores de **Bioware** en ofrecernos una secuela de su versión de la épica medieval para la nueva generación... Seguramente a muchos les parecerá demasiada rapidez (sobre todo teniendo en cuenta que han estado liados con otros proyectos de similar envergadura, entre ellos el reciente *Mass Effect 2* para **PS3**), pero vistos los resultados finales no creemos que, más allá de algunas deficiencias técnicas que siguen sin estar pulidas del todo, se hayan apresurado con su puesta a la venta.

Dragon Age II se desarrolla en el mismo mundo que su predecesor, el universo de fantasía medieval conocido como *Federlen*. Sin embargo, no se trata de una secuela. Si el primer capítulo nos contaba la batalla del protagonista -que se podía seleccionar entre varias identidades- contra «La Plaga», esa amenaza en forma de ejército de demonios, esta secuela nos relata un capítulo surgido a raíz de uno de los acontecimientos relatados allí. Lo que en cine o televisión sería un *spin-off*, que se extiende en el tiempo mucho más allá del final de *Dragon Age Origins* (de hecho en apenas una hora de juego se cuenta cómo acabó todo) y que, además, está relatado -magistralmente, como no podía ser de otra forma siendo obra de quién es- mediante *flashbacks*, fragmentos de una conversación entre dos personajes que discuten sobre la verdadera historia de «El Campeón de *Kirkwall*». Ese eres tú, Hawke, pues esta vez el protagonista es único -aunque sí que podrás customizar su apariencia, sexo y profesión-, lo que hace de esta entrega algo mucho más personal y centrado en la evolución del grupo de personajes. Así pues, al comenzar la aventura tendrás que elegir entre las tres «profesiones» disponibles típicas de los *RPG* occidentales de toda la vida: Guerrero, Mago y Pícaro (esta última traducción siempre discutida del término anglosajón *rogue*). La acción comienza pronto, sin mucho preámbulo: la familia del protagonista se encuentra huyendo de un pueblo ante la llegada de los Engendros Tenebrosos. En su escapada llegarán (con ayuda de una vieja conocida) hasta las Marcas Libres, zona en la que se desarrolla la totalidad del juego. Alrededor de su capital, *Kirkwall*, una majestuosa urbe que recorrerás mil y una veces, se encuentran los diferentes escenarios a los que podrás ir accediendo -gracias a un sencillo mapa que agiliza los viajes- según vaya avanzando la aventura.

EL JUEGO SE DESARROLLA EN EL MISMO UNIVERSO DE FEDERLEN, AUNQUE EN UNA NUEVA ZONA

LA ALTERNATIVA



MASS EFFECT 2. Los mismos creadores y una ambientación distinta para un título igual de recomendable.



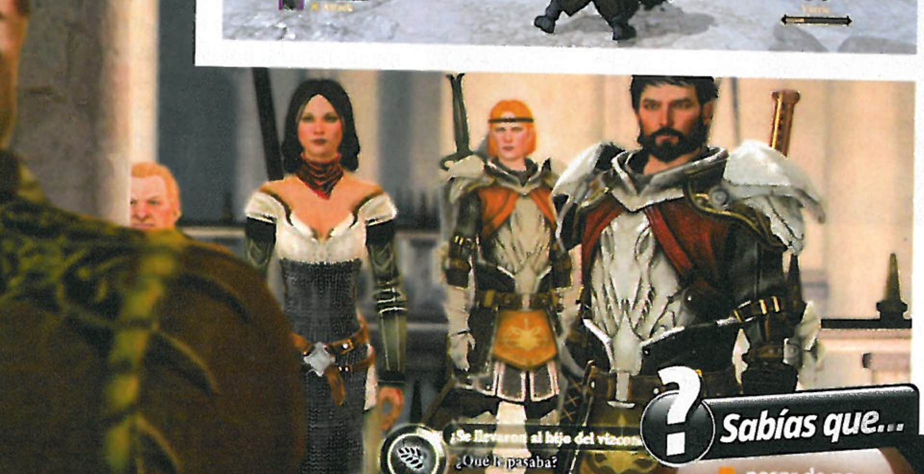


EL SISTEMA DE CONTROL HA SUFRIDO UN GRAN Y NECESARIO AVANCE CON RESPECTO A LA PRIMERA ENTREGA DE LA SERIE









RECOMPENSAS PARA LOS FANS.

Desde finales del mes de febrero se encuentra disponible la demo de Dragon Age II en PlayStation Store, llamada Rise To Power. Al finalizarla con éxito, podrás desbloquear un objeto exclusivo en la versión final. Y lo mismo ocurrirá con diferentes items y personajes si registras tu juego, participas en los retos que te propone la comunidad a través de Facebook o si te suscribes al boletín de noticias de Bioware. Esta compañía es todo un ejemplo de buen trato a sus seguidores.

¿Sabías que...

A pesar de no ser una secuela directa, Dragon Age II te permite importar una partida finalizada de la primera entrega, Origins, al comenzar el juego.



El motor gráfico no es lo más destacable del juego, pero el diseño de escenarios y enemigos es bastante resultón en cuanto a la parte artística.

Cada uno de los cuatro personajes que conforman tu grupo puede ser controlado de forma independiente, aunque solo uno a la vez, lógicamente.

PS3

TEST







Isabella, uno de los personajes secundarios del juego e interés romántico del protagonista. El tema de las relaciones personales sigue siendo un punto fuerte dentro de su desarrollo.





MAGIA BORRÁS.

La magia sigue teniendo un papel muy importante en el desarrollo del juego, tanto si optas por esta profesión al comenzar, como si eliges alguna de las otras dos. Los magos, eso sí, siguen estando tan mal vistos en las Marcas Libres como ya lo estaban en la primera entrega.

Tanto en términos de argumento como de ambientación, el juego hace gala de los típicos valores de producción estratosféricos que impone **Bioware**. Personajes memorables y carismáticos, diálogos ingeniosos (ahora el protagonista cuenta con voz propia y expresiones durante los mismos, y la nueva «ruleta de respuestas» tipo *Mass Effect* también es una gran incorporación) y localizaciones muy cuidadas. En cuanto al sistema de juego, pese a quien pese, ***Dragon Age II*** sigue siendo un *RPG* puro y duro. Es cierto que se ha modificado el control y que ahora resulta mucho más cercano a los juegos de acción, pero sigue siendo imprescindible una meticulosa gestión de todos los elementos que suelen llevar consigos los juegos de este género: inventario, misiones, subidas de nivel, habilidades... Todo ello multiplicado por los cuatro personajes a los que controlarás en casi todo momento. Afortunadamente, las mejoras en la interfaz y las nuevas posibilidades (sin duda los programadores han escuchado las quejas de los fans a la hora de crear esta secuela) hacen que todo transcurra como la seda, con el añadido de que, cuando pulsas un botón de ataque, tu personaje ataca, no se «dispone para ello» como ocurría en la primera entrega. Mucho mejor. Eso sí, las ingentes cantidades de sangre durante los combates, acompañadas de desmembramientos y demás siguen estando presentes. Falta espacio para seguir enumerando todas las cualidades de un juego que, pese a contar con algunos defectos más que evidentes (largos tiempos de carga, brusquedades de su motor gráfico) colmará las exigencias del rolero de pro.

EVALUACIÓN



El cambio en el sistema de control hace que el juego sea más accesible para todos, aunque no por ello se han simplificado sus posibilidades.



Su motor gráfico sigue dando bastantes «tirones», y sus tiempos de carga son bastante largos. Por decir algo...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No es el juego más bello de PS3, ni de lejos, pero ha mejorado bastante con respecto a su predecesor.	La banda sonora de Inon Zur, a la altura de las grandes. Las voces geniales, marca de Bioware.	Los que se quejaban de su sistema de control no directo pueden cerrar la boca. Mejora en (casi) todo.	Al menos igual de largo que la primera entrega de la saga, cuenta con contenido más que suficiente.	Nada de juego On-line, obviamente, pero el tema de descarga de contenido está cubierto.	Las dimensiones del juego, en todos los sentidos, lo hacen merecedor de un soporte como PS3.	Hayas jugado o no con su predecesor, te recomendamos la visita al universo Dragon Age.
8,8	9,3	9,3	9,3	9,0	8,9	9,2



PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
SONY
make.believe







Género
RPG de Acción
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Square Enix
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P. Recomendado
40,95 €
51,90 € (Ed. Especial)
www.dissidia012game.com/



Además de un estilo de lucha propio, cada personaje irá adquiriendo nuevas habilidades, accesorios o invocaciones conforme suba de nivel. Personalízalo a tu gusto para arrasar en el campo de batalla.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

Las cinemáticas nos dejarán con la boca abierta más de una vez por su buena realización, como en esta en la que aparece Yuna.

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

DOS TAZAS DE NOSTALGIA

Tan solo ha hecho falta año y medio para que **Square Enix** nos traiga la continuación de uno de los *spin-off* más sonados de los últimos años. Y es que el concepto *Dissidia* lejos de referirse una franquicia más, aúna una más que original simbiosis entre el rol y la lucha «uno contra uno», con la inestimable nostalgia de miles de jugadores de reencontrase con los personajes más queridos (y odiados) de *Final Fantasy*. Más allá de quedarse en una secuela continuista, ***Dissidia 012*** trae suficientes novedades como para justificar su compra tanto para aquellos que disfrutaron de la primera parte como para los que quieran introducirse por primera vez en su mágico mundo.

Uno de los aspectos más destacados en este sentido es el añadido del modo *RPG*. A diferencia del sistema clásico, en este modo nuestro personaje se moverá automáticamente por el escenario y nosotros tendermos que introducir las órdenes de combate en cada momento. Aunque al principio pueda parecer complicado, cambia totalmente el concepto del juego y le dota de un aspecto más táctico, si cabe. Otro avance notable respecto a la anterior entrega es la introducción del mapa para el modo Historia. Aunque no ofrezca la

LA PERSONALIZACION DE LOS LUCHADORES ES CLAVE PARA VENCER

libertad de los *Final Fantasy* clásicos, sí que nos permite buscar objetos y realizar tareas secundarias mientras vamos completando los capítulos que conforman la historia y que estarán protagonizados por algunos de los personajes nuevos que incluye esta entrega, como Tifa, Kain, Yuna, Laguna, Vaan y Lightning. Gracias a estas nuevas incorporaciones, ***Dissidia 012*** cuenta con un total de casi 30 luchadores con estilos totalmente distintos.

El sistema combate será fácilmente reconocible para los que jugaron la primera parte. Controlamos a un personaje al que previamente hemos podido personalizar tanto el equipo como accesorios o habilidades que hayamos ido consiguiendo en nuestra aventura. Ya en la batalla propiamente dicha tenemos dos formas de atacar a nuestro adversario: o bien mediante los ataques de bravura que subirán nuestro medidor, o utilizando el acumulado para realizar un *HP attack* que reduzca la vida del rival según los puntos que tengamos en ese momento. Dependiendo de dónde esté nuestro objetivo podemos utilizar ataques cuerpo a cuerpo, a larga distancia, desde el suelo o aéreos. Aunque puede parecer sencillo, hay que tener en cuenta otros aspectos, como la posibilidad de

LA ALTERNATIVA



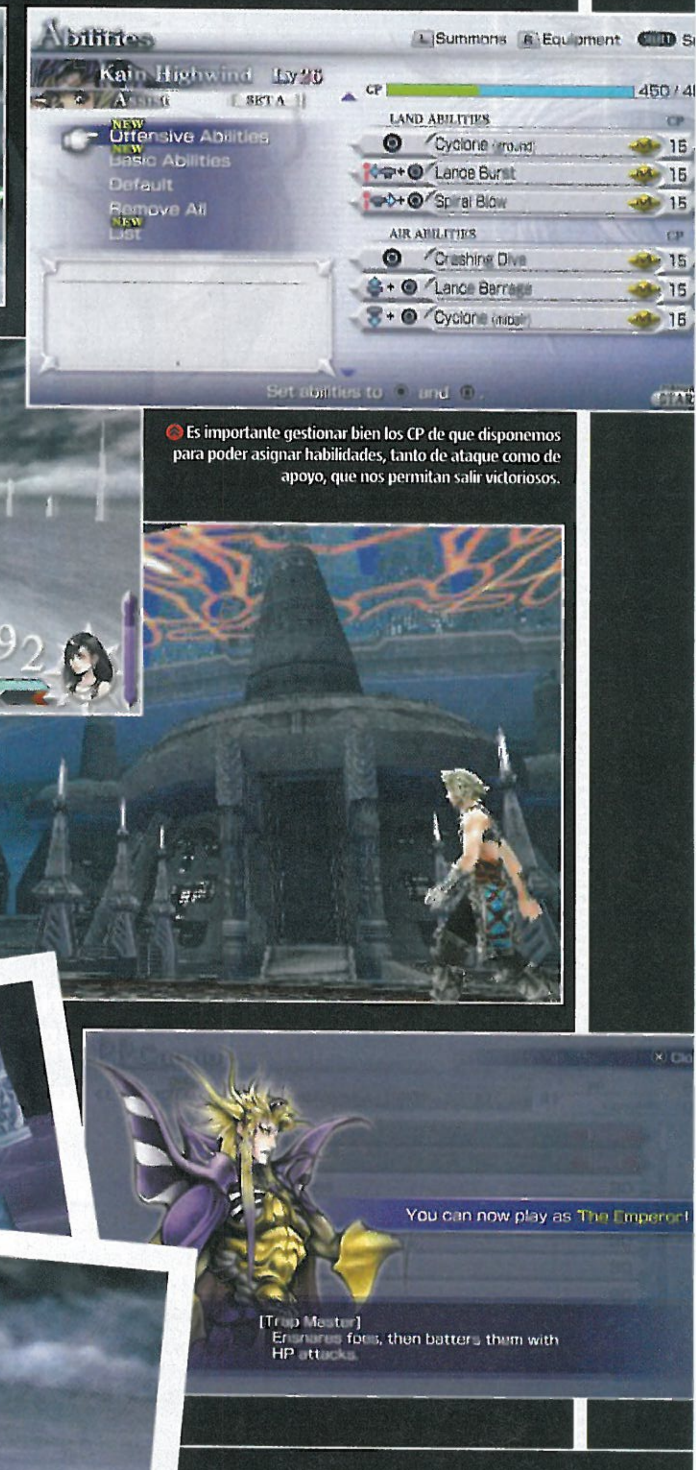
DISSIDIA FF.
Si no jugaste al primero este es un buen momento de hacerlo a buen precio.





EDICIÓN ESPECIAL DISSIDIA 012.
Esta edición cuenta con una caja de cartón con imagen doble desplegable de todos los personajes del juego, trajes gratis descargables para Tifa y Squall y 6 láminas con el diseño artístico de las nuevas incorporaciones.

¿Sabías que...
Se han vertido rumores afirmando que la próxima entrega de Dissidia podría ser un jrpg clásico con los personajes que aparecen en esta entrega.



Es importante gestionar bien los CP de que disponemos para poder asignar habilidades, tanto de ataque como de apoyo, que nos permitan salir victoriosos.





NOVEDADES



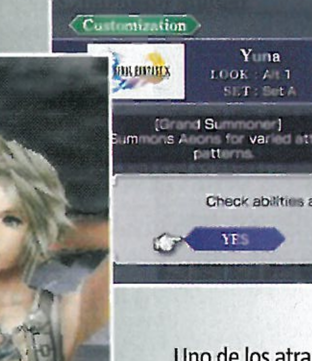
JUGABILIDAD.

En este aspecto destaca sobre todo el nuevo sistema de batalla por órdenes, además de la opción del asistente de batalla al más puro estilo Marvel Vs. Capcom.

MAPAMUNDI.

Para avanzar en el modo Historia nos moveremos por un mapa en el que además de completar el capítulo, podemos interactuar con otros personajes, recoger cofres, combatir en peleas aleatorias, comprar objetos a los moguris o realizar misiones secundarias.







PERSONAJES.

Uno de los atractivos de Dissidia 012 es la aparición de personajes que no tuvieron cabida en el juego anterior, como Yuna o Vaan y que además llevarán el peso de la historia.

hacer límites, utilizar invocaciones, fintas o bloqueos de ataques, recoger la bravura del escenario, o una novedad como es la posibilidad de recibir ayuda de otro personaje que realice un ataque por nosotros si hemos rellenado un medidor previamente. Conforme vayamos ganando combates tanto en el modo Historia como a través del *arcade* iremos consiguiendo puntos que nos permitirán desbloquear personajes, temas de la banda sonora, trajes nuevos, iconos, escenarios, etc. Esto, junto con el mejorado apartado multijugador, la capacidad de crear retos que podemos compartir con otros jugadores, subir de nivel o conseguir nuevos accesorios o invocaciones, son algunas de las tareas que podemos realizar y que nos mantendrán más de 100 horas pegados a la pantalla de nuestra **PSP**. Algo a lo que en buena parte ayuda un apartado técnico sublime con el uso del motor gráfico ya utilizado para el *Dissidia* original y una banda sonora llena de temas clásicos de *Final Fantasy*.

EL VERDADERO RETO COMIENZA CON EL MODO MULTIJUGADOR

Como único aspecto negativo hay que resaltar que el guión no está a la altura de lo esperado y que no entendemos que, aunque sencillos, no se hayan traducido los menús, que aparecen totalmente en inglés, cosa que sí se ha hecho con los diálogos de las escenas. Aunque sin duda esta falta es algo que podemos perdonar a un título lleno de posibilidades, que supera en casi todos los aspectos a su predecesor, y que mantiene toda la magia propia de *Final Fantasy*.

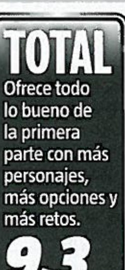
EVALUACIÓN

✓ Nuevos personajes, más opciones de personalización e interesantes novedades jugables para vivir o revivir un homenaje a Final Fantasy.



✗ Tanto el guión como el peso de la historia siguen siendo muy pobres. Incomprensiblemente las escenas están dobladas al castellano y los menús no.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Se ha mantenido el motor gráfico en el que destaca el diseño de los personajes y sus animaciones, además de increíbles CGI.	Cuenta con algunos de los mejores temas de la saga FF y un genial doblaje de voces (eso sí, en inglés).	Nos agrada la opción de jugarlo de manera más pausada y que podamos ayudarnos de un compañero en las batallas.	Prácticamente infinita. Historia larga, multijugador, cantidad de extras, retos, modo Arcade. Tu PSP echará humo.	Además de los habituales combates multijugador se han incluido retos que podemos compartir con la comunidad.	Ofrece todo lo bueno de la primera parte con más personajes, más opciones y más retos.
9,4	9,2	9,3	9,4	9,2	9,3



NUESTRA MAYOR FORTUNA ES AYUDAR

Nuestro objetivo es premiar.

Loterías del Estado, Grupo Zeta y Cruz Roja Española crean los Premios Manos Solidarias, para dar a conocer y reconocer las mejores iniciativas sociales.

Es nuestra manera de crecer en el apoyo a los que necesitan una mano firme, un impulso.

Premios
MANOS SOLIDARIAS
Porque nuestro papel es repartir felicidad







TEST

PS3

Género
Acción
Compañía
Epic Games
Desarrollador
People Can Fly
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x4
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
71,90 €
www.bulletstorm.com
18



Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

BULLETSTORM

NUNCA MATAR TUVO TANTO ESTILO

El mayor logro de ***Bulletstorm***, dejando de lado el diseño de la bota más carismática de la historia de los videojuegos, es haber cogido un género pleno de vida pero carente desde hace tiempo de innovación y llevar al límite algunos de sus elementos, haciendo creer al jugador que está ante algo revolucionariamente nuevo. Porque ***Bulletstorm*** no deja de ser en ningún momento un *shooter* en primera persona, y se puede jugar como tal: avanzar por decorados más o menos lineales, afrontar temerariamente oleadas de enemigos (no hay opción de cobertura, que sería ciertamente ridícula en un juego como este) y desentrañar una historia a medio camino entre el guiño autoconsciente y la parodia testosterónica.

Pero lo que hace ***Bulletstorm*** en realidad es sofisticar tremendamente la esencia del *shooter*, y propone un sistema que da puntos al jugador según este elimine con más o menos estilo a sus enemigos. Integrado en la historia y justificado argumentalmente, además: no nos hacía falta, pero cuando se explican mecánicas a golpe de guión, siempre nos parece un detalle de una clase considerable. Así, los enemigos pueden simplemente morir de un tiro en la cabeza. Pero también pueden ser eliminados de un patadón que los ensarta en una zona electrificada o en un enorme cactus. Nuestro héroe, el pirata espacial alcohólico Grayson Hunt tiene a su disposición un látigo electrificado que le permite atraer frente a él a los enemigos, para así despacharlos a su gusto: patadón y disparo en los cataplines, amable descarga de cargador en el pecho, caída libre por precipicio... cada escenario y cada arma desbloquea sus propias puntuaciones por muertes acrobáticas y ese es el secreto para que el juego, a pesar de su mecánica sencilla y directa no se haga repetitivo en ningún momento. En realidad, es cosa del jugador que no lo sea, ya que los puntos por *killshots* no son un mero código abstracto para canjear por armas y munición -que también-, sino que a fin de cuentas, ***Bulletstorm*** se reduce a esto: juega mejor y te divertirás más.

Esa es la esencia de ***Bulletstorm***, pero viene perfectamente adornada por unos cuantos detalles de distinción. Por encima de todo, la ambientación en el planeta *Stygia*, un antiguo lugar de retiro que hoy está invadido por las tribus autóctonas y la peligrosa fauna local. Y además, un par de modos adicionales de juego, siempre basados en la ristra cada vez más grande de *killshots*: *Echoes*, un modo para un jugador basado exclusivamente en las puntuaciones y que se refleja en tablas On-line, y el tremendo modo *Anarchy* multijugador, mezcla de cooperativo por equipos, competitivo y Horda.

LAS DECENAS DE KILLSHOTS QUE SE PUEDEN DESBLOQUEAR SON EL AUTÉNTICO CORAZÓN DEL JUEGO

LA ALTERNATIVA



VANQUISH. Estilo mucho más nipón, pero con espíritu tan excesivo y del mismo calibre que este Bulletstorm.

Por John Jones

El Modo Anarchy consiste en aguantar 20 hordas de atacantes acompañado de tres compañeros. El resultado es una mezcla de cooperativo en equipo y competitivo por mejorar las puntuaciones de otros.

¿Sabías que...

La extrema violencia de Bulletstorm ha desatado una pequeña polémica en Estados Unidos, donde el juego ha sido acusado de incitar a varios delitos.

El salvajismo de las tribus que pueblan Stygia sólo es comparable a lo fácil que es desmembrar a sus componentes.







BELLO PAISAJE PARA MORIR.

People Can Fly se ha ocupado de darle una personalidad muy particular a Stygia, el planeta en el que aterriza de mala manera la nave del jugador. Una combinación perfecta de belleza salvaje y espectacular decadencia.



El armamento va aumentando en salvajismo y potencia según se consiguen puntos, pero nada es comparable con la espectacularidad del látigo eléctrico que conseguirás nada más empezar el juego.

La contundente fémina Trishka es uno más de los muchos personajes, escritos a mazazos, divertidos y conscientes de su brutalidad, que pueblan el juego.

EVALUACIÓN



El sistema de puntuación y combos y su aplicación a la mecánica de juego de forma fluida es sencillamente espectacular.



El final, por mucho que se busque una secuela, no está a la altura de lo bien estructurado que está el guión del resto del juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Compactos y con una impresionante sensación de solidez. Los escenarios tienen niveles de belleza espectacular.	Doblado al español, por desgracia sin opción de acceder a voces originales. Soberbios efectos.	Mecánica sencilla, pero con una profundidad llena de matices. Un paso adelante en el género.	La Campaña es corta (aunque no te quedarás con ganas de más), pero hay interesantes modos adicionales.	El modo multijugador On-line, llamado Anarchy, es salvaje, duradero y muy divertido.	Sin excesos, Bullestorm cumple perfectamente con los requisitos de fluidez que se le piden.	Una sorpresa llena de humor, violencia y con una mecánica muy trabajada y efectiva.
9,2	8,8	9,2	8,8	8,8	8,5	9,2

TEST

PSP

Sabías que...

El juego inicialmente estaba pensado para móviles, pero a última hora decidieron hacerlo más ambicioso y buscaron una plataforma más potente, PSP.

Tras superar una misión has de acabar también con el enemigo final. Cada uno posee unas rutinas de ataque, así como puntos débiles que deberás descubrir.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

Género **Shooter**
Compañía **Square Enix**
Desarrollador **Square Enix**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Inglés**
P.V.P. Recomendado **45,99 €**
www.the3rdbirthdaygame.com
16

THE 3RD BIRTHDAY

EL RENACIMIENTO DE UN SURVIVAL HORROR EN SHOOTER

De aquella joyita llamada *Parasite Eve* (1998), que jamás llegó a nuestras fronteras, ***The 3rd Birthday*** apenas conserva nada, ni siquiera el título -*Parasite Eve*-, pero quizá sea lo más correcto y legal ya que no se presenta como una secuela de los juegos de **PSone**, sino como un «renacimiento», el tercero. Así pues, la protagonista y la melodía principal compuesta por Yoko Shimomura son las únicas referencias que se mantienen de la saga de **Squaresoft**.

Abandonando el esquema de *Survival Horror* de la segunda entrega aparecida en 2000 y centrándose en un *shooter* puro, te enfrentarás a criaturas abominables por las calles y edificios de Nueva York. Sí, también la esencia de la franquicia se ha perdido, pero ha ganado en acción y diversión, sin contar la impactante calidad gráfica que ha alcanzado en la portátil de **Sony** -hay pocos juegos que sorprendan visualmente como este- y la historia, quizá una de las más misteriosas y extrañas de las tres, que se extiende además a la jugabilidad. Y es que N.Y. ha sido invadida -como siempre, la noche del 24 de diciembre- por unas salvajes criaturas llamadas *Twisted*. Han ocasionado una auténtica y espeluznante masacre (hay escenas totalmente sanguinarias que recuerdan al final de *La Guerra de los Mundos* de Steven Spielberg), y solo hay una manera de acabar con ellos: el *Overdive*. Cual avatar de James Cameron, Aya Brea será enviada al pasado para entrar en la mente de un soldado a quien controlará ocupando su cuerpo. Este poder podrás usarlo a tu antojo una vez estés en el campo de batalla. Es decir, podrás cambiarte de soldado simplemente pulsando el botón de Triángulo cuando tu barra de energía y armamento esté casi agotada, o la situación de un determinado guerrillero te interese más para atacar al enemigo. Un factor de estrategia bastante importante y que deberás estudiar antes de hacer un movimiento en falso. No todo será apuntar y disparar, sino que también tendrás que mejorar las habilidades de Aya modificando su ADN con el fin de que cause más daño al enemigo o que su barra de energía sea mayor. También tendrás la opción de entretenerte un rato vistiéndola o desvistiéndola. Tras salir con vida del primer escenario -*Club Sacrifice*-, Aya quedará con unos escuetos *shorts* a modo de *cullote*-tanga y un top estratégicamente rasgado, según el juego muy cómodo para moverse y atacar al enemigo. Al superar misiones, dispondrás de otros atuendos como un disfraz de mamá noel o un «plumas» para aguantar el frío de Manhattan cuando estés luchando en plena calle. Todo está pensado para que luches, pero con cabeza.

Cualquier jugador, sea experto o no en *shooters*, disfrutará y avanzará sin enemigos imposibles o escenarios laberínticos, ya que dispones de tres niveles de dificultad, mapa y, sobre todo, del utilísimo e innovador *Overdive*. ***The 3rd Birthday*** no es un *Parasite Eve*, pero es un *shooter* bien hecho, divertido y muy interesante tanto en jugabilidad como en historia, que lamentablemente pasará sin pena ni gloria si no dominas el inglés, ya que no ha sido traducido al castellano.

LA ALTERNATIVA



RESISTANCE RETRIBUTION. Otro gran shooter y ahora, además, lo encontrarás en edición Platinum.

Por Anna





En ciertos niveles del juego podrás controlar vehículos, desde un tanque a un helicóptero. Sin duda, un respiro a tanta batalla a fuego cruzado cuerpo a cuerpo.

Las bestias a las que deberás hacer frente se llaman Twisted (retorcidos), que han surgido del subsuelo y están destruyendo la ciudad de Nueva York.





PODEROSA AYA. Según avances en el juego las armas serán cada vez más grandes y su atuendo más minúsculo. Maravillosa combinación: cuanto más grande sea la metralleta, más pequeño será el pantalón.



OVERDIVE. Así se llama uno de los nuevos poderes que Aya Brea posee. Pulsando Triángulo la mente de la protagonista tomará el cuerpo del soldado que apuntes, con la barra de vida y munición intacta.

EDICIÓN TWISTED

The 3rd Birthday estará disponible en las tiendas el 1 de abril en un pack de lujo que contiene una copia del CTI Confidential (equipo de investigación para el que trabaja Aya Brea), un libro de 44 páginas con ilustraciones secretas, un traje de Aya para Lightning en el juego Dissidia 012 Final Fantasy y una tarjeta del 50% de descuento en la compra de FFII en PS Network.



LA MÁQUINA DEL TIEMPO. Aya no está presente en el campo de batalla, solo su mente. Esta máquina le enviará al pasado donde entrará en la mente de un soldado para controlarlo, ocupando así su cuerpo.





EVALUACIÓN

✓ El nuevo sistema de lucha basado en el Overdive es una genialidad. La calidad gráfica en general y las secuencias de vídeo son extraordinarias. Gran BSO.

✗ Un argumento misterioso y atractivo que hubiese sido genial doblar al castellano. Muchos detalles pasarán por alto si no dominas el inglés.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Extraordinario apartado: motor muy fluido y secuencias de vídeo que te pondrán los pelos de punta...	Voces en inglés. Impresionante BSO compuesta por Yoko Shimomura, Suzuki Mitsuto y Sekito Tsuyoshi.	Apta para todos los públicos gracias a los tres niveles de dificultad. El uso del Overdive es una genialidad.	Cada misión engloba distintas fases, más un enemigo final duro de roer. Tendrás juego para rato.	El fuego cruzado contra los Twisted en compañía de otro jugador hubiese sido todo un acierto.	Un shooter con cabeza y tan bien hecho a nivel gráfico que resulta ser una auténtica maravilla jugable.
9,2	9,0	9,0	8,9	-	9,2

TEST

PS3

Género
Deportivo
Compañía
Take2
Desarrollador
2K Sports
Distribuidor
Take2
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.876 MB)
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.2ksports.com/games/topspin4

3

JUEGO EN 3D

En Top Spin 4 tan importante como la colocación es el momento correcto del golpeo. Hay que practicar todo lo que se pueda los golpes especiales para los momentos clave.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Estos son los tenistas profesionales de esta edición. Están la mayoría de los importantes y algunas grandes leyendas de todos los tiempos.

TOP SPIN 4

EL LÍDER TOMA EL MANDO

Menos mal que al final todo ha quedado sólo en una falsa alarma. Hace unas semanas, cuando tuvimos la primera oportunidad de echar un vistazo a la *beta* de ***Top Spin 4***, había tantas cosas que no encajaban y tanto por hacer aún, que más de uno auguró un tremendo batacazo y seguro que no se habría equivocado. Pero ha sido empezar a jugar con la versión final y tener exactamente las sensaciones contrarias.

Por decirlo de una manera sencilla, ***Top Spin 4*** es una versión potenciada, mejorada y depurada de todo lo que vimos en *Top Spin 3*... más la arrolladora incorporación de las posibilidades de *PS Move*. Hay que reconocerle el mérito de haber avanzado más que cualquier otro juego en ese campo, no limitándose al típico paripé de mover el mando de cualquier forma.

Si no nos decidimos a dar el salto a *PS Move* y lo nuestro es el mando tradicional, las noticias siguen siendo igual de buenas o incluso mejores. Los matices en los golpes y el grado de perfección en la colocación de la bola llegan a ser realmente alucinantes y lo opuesto al típico tenis «pasabolas». Y es que la intención de los programadores es que no haya dudas de que se trata del simulador más realista y por lo tanto exigente... aunque luego resulte siempre sencillo encontrar el nivel de dificultad adecuado para cada nivel de destreza. El estilo de juego es siempre vivo e intenso y en lo referente a la IA de los rivales, es más seria que en *TS3* y no suele perdonar muchos fallos en el golpeo.

El nuevo modo Carrera volverá a ser el gran protagonista del juego y en el que deberemos volcar todos nuestros esfuerzos desde el principio. Está un poco cambiado en su estructura, es más grande que nunca y todos los cambios a la hora de formar a nuestro jugador, con retos y entrenadores específicos para lograr un estilo de juego concreto, son un verdadero acierto. Con paciencia los frutos comenzarán a notarse y podremos formar a nuestro tenista según nuestro propio estilo de juego con mucha más precisión y matices que antes. Una vez que lo hayamos formado y fogueado con las mejores raquetas del modo Carrera, podremos jugar On-line con él para comprobar su nivel de competitividad y nuestras habilidades.

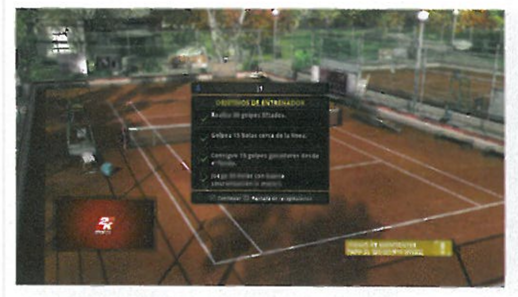
Más allá de valorar cada apartado de ***TP4***, lo mejor sería terminar diciendo que las sensaciones son todas positivas y que no hay casi ningún aspecto por debajo del sobresaliente. Es divertido y jugable, tan exigente como deseemos y tan preciso como nuestra habilidad alcance.

JUGAR A TOP SPIN 4 CON PS MOVE ES UNA EXPERIENCIA DIVERTIDA, RECOMENDABLE... Y HASTA AGOTADORA

LA ALTERNATIVA



VIRTUA TENNIS 4. Es el gran rival y este año ha apostado también por la simulación y el PS Move.





OBJETIVOS Y ENTRENADORES

En el modo Carrera podremos definir nuestro estilo de juego contratando entrenadores específicos para cada faceta. Una vez elegido, éste nos irá planteando diferentes retos a lograr en los entrenamientos y competiciones oficiales. También habrá objetivos extra planteados durante los partidos, como hacer una dejada antes de acabar un juego determinado.



Golpear en el momento preciso mantendrá al rival en la línea de fondo y le dará menos opciones de causarnos problemas.

Sabías que...

Para mejorar la animación de los jugadores en esta entrega de Top Spin se han capturado más de 4.000 nuevos movimientos reales.



La nueva captura de movimientos incluye los gestos y celebraciones típicas de los jugadores. En este caso es Nadal el que se tira al suelo tras vencer.



Aunque se incluyen superficies clásicas, el repertorio de pistas es realmente impresionante.



ESPECTACULAR CON PS MOVE

Seguro que dentro de un tiempo vemos juegos de tenis capaces de sacarle aún más partido a *PS Move*, pero de lo que no tenemos dudas es de que en ***Top Spin 4*** la experiencia es ya de lo más excitante. Nos llevará un poco pillarle el tranquillo al uso de los dos mandos de manera simultánea, pero después se consiguen golpes espectaculares para celebrarlos al más puro estilo Nadal. Como en el tenis real, sólo hay que preocuparse de colocarse bien e intentar golpear la bola en el momento preciso. Luego habrá tiempo para aprenderse los golpes más complejos, como por ejemplo la dejada, y también para subir de dificultad, pero mejor empezar con lo más básico. Aunque no se muevan mucho los pies, os podemos asegurar que se hace bastante ejercicio.

9,0

EVALUACIÓN



✔ Un extraordinario juego de tenis. Divertido como un arcade y exigente como un simulador. Con PS Move es una experiencia fantástica.

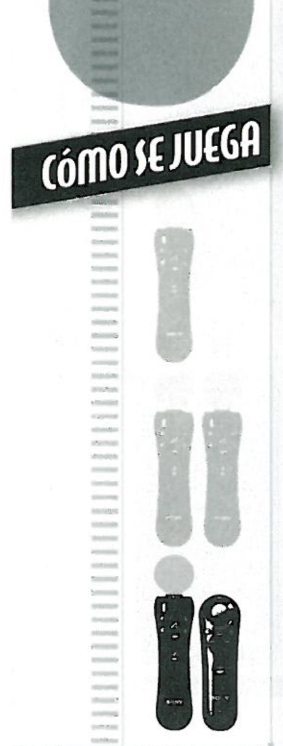
✘ Se tarda un poco de tiempo en aprender a golpear en el momento justo. Aunque no son muy pesadas, algunas cargas podían suprimirse.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Muy realista y con una animación en los jugadores completamente nueva. Como verlo en la tele.	Está doblado al español. La banda sonora pasa un tanto desapercibida... lo que no es mala señal.	Su punto fuerte. Divertido y exigente en cualquier nivel de dificultad. No podrás parar de jugar.	Por calidad y oferta de modos, muchas horas de juego garantizadas. En Multijugador es eterno.	Competiciones en red en las que podremos poner a prueba el potencial del jugador que creemos.	Han aprovechado las posibilidades de PS Move y está preparado para las teles en 3D.	Lo tiene todo y encima es verdaderamente jugable con PS Move. Huele a gran pelotazo.
9,1	9,0	9,3	9,2	8,7	9,0	9,2





Género
Minijuegos
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Nihilistic Software
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (6,5 GB)
P.V.P. Recomendado
50,99 €
es.playstation.com
12



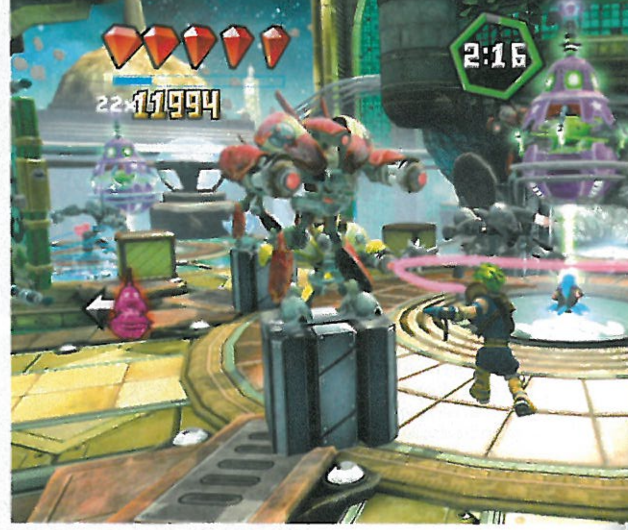






Manejando a Jak podrás hacer uso del «eco oscuro» con el fin de acabar de una vez con todos sus rivales.

Con el látigo podrás coger al enemigo y lanzarlo contra otros. Es el ataque más infalible.



PLAYSTATION MOVE HEROES

¡UNO PARA TODOS Y TODOS PARA UNO!

No voy a negarlo, al insertar el *Blu-ray* en la **PS3** y ver aparecer en la *intro* a las tres parejas insignia de **Sony** juntas se me han puesto los pelos de punta. Con todos ellos he crecido: Jak, Daxter, Ratchet, Clank, Sly y Bentley. Pero ni **Naughty Dog**, ni **Insomniac**, ni **Sucker Punch** están destrás del proyecto y se nota, y mucho. No en apariencia porque tanto personajes como escenarios son los mismos que se pueden ver en cualquiera de la tres franquicias; de tal modo que te verás en la ciudad vertical de Metrópolis de *R&C*, en Villa Refugio de *J&D* y en el romántico París de *Sly Raccoon* (más otro inédito ideado por los nuevos desarrolladores, **Nihilistic Software**). Pero en la práctica, las fases ni poseen la magnífica jugabilidad de las licencias anteriormente mencionadas, ni la diversión que éstas ofrecían.

PlayStation Move Heroes es una recopilación de minijuegos en los que deberás utilizar el mando de movimiento *PS Move* y el *Navigation Controller.* Hay pruebas donde el control es más intuitivo y otras en las que es bastante tedioso. Así, por ejemplo, al lanzar un disco a modo de *boomerang* deberás mover y agitar el mando para conducir el disco hasta el objetivo indicado, ya sean unas cajas rojas, galácticos objetos o robots de última generación. Igual sucede con el lanzamiento de bola a modo de juego de bolos... no es tan latoso como el disco, pero tendrás que repetir las pruebas varias veces si quieres obtener medalla de oro. Y es que, a mejor puntuación, más desafíos desbloquearás. Cada uno está pensado para manejar a los principales o secundarios personajes -evidentemente, los más divertidos y mejor hechos son los primeros- y lo cierto es que, aparte de poder hacer uso de los poderes característicos de cada uno (con Jak tendrás la posibilidad de utilizar el eco oscuro para acabar de una vez con todos los enemigos que aparezcan en pantalla), apenas hay diferencias jugables entre ellos.

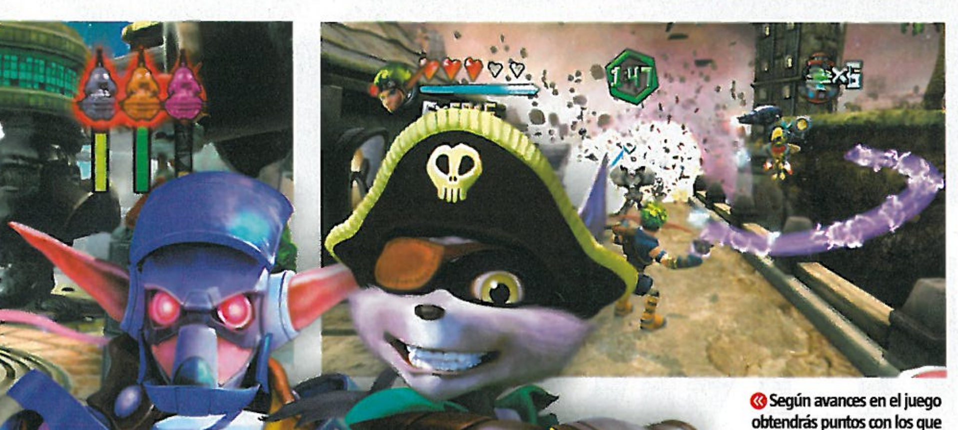
Como es de esperar, este tipo de juegos suelen ser siempre más entretenidos en multijugador ya que podrás formar equipo con un amigo y jugar en modo cooperativo, sobre todo en las fases en las que la mecánica es disparar al enemigo, ya sea con armas de fuego (ninguna tan original como las de la saga *R&C*) o con un látigo.

PS Move Heroes es un título aparentemente encantador (bonito detalle es ver cambiar de color el mando *PS Move* en cada acción) pero en jugabilidad se muestra algo limitado.

LAS TRES PAREJAS MÁS POPULARES DE PLAYSTATION JUNTAS EN UN TÍTULO DE LOCOS MINIJUEGOS







Según avances en el juego obtendrás puntos con los que podrás canjear disfraces para cada uno de los personajes.



JUEGOS HERÓICOS. Lanza la pelota a modo de juego de bolos y derriba los objetivos, lucha contra los robots de última generación con arma en mano... Hay infinidad de pruebas para jugar solo o en compañía de un amigo.



LOS SEIS. Las tres parejas más famosas de PlayStation (Jak y Daxter, Ratchet y Clank y Sly y Bentley) se juntan por primera vez para superar cada uno, de manera independiente, originales desafíos.



ESCENARIOS. Las pruebas se desarrollan en escenarios típicos de cada una de las sagas de cada pareja: Metrópolis de R&C, Villa Refugio de J&D y París de Sly Raccoon. Y una inédita área llamada Gleebertopia.

¿Sabías que...

Jak and Daxter revolucionó el concepto de las plataformas en 2001 incorporando a su jugabilidad diversos generos. Fórmula que inspiró después a R&C y Sly.

EVALUACIÓN

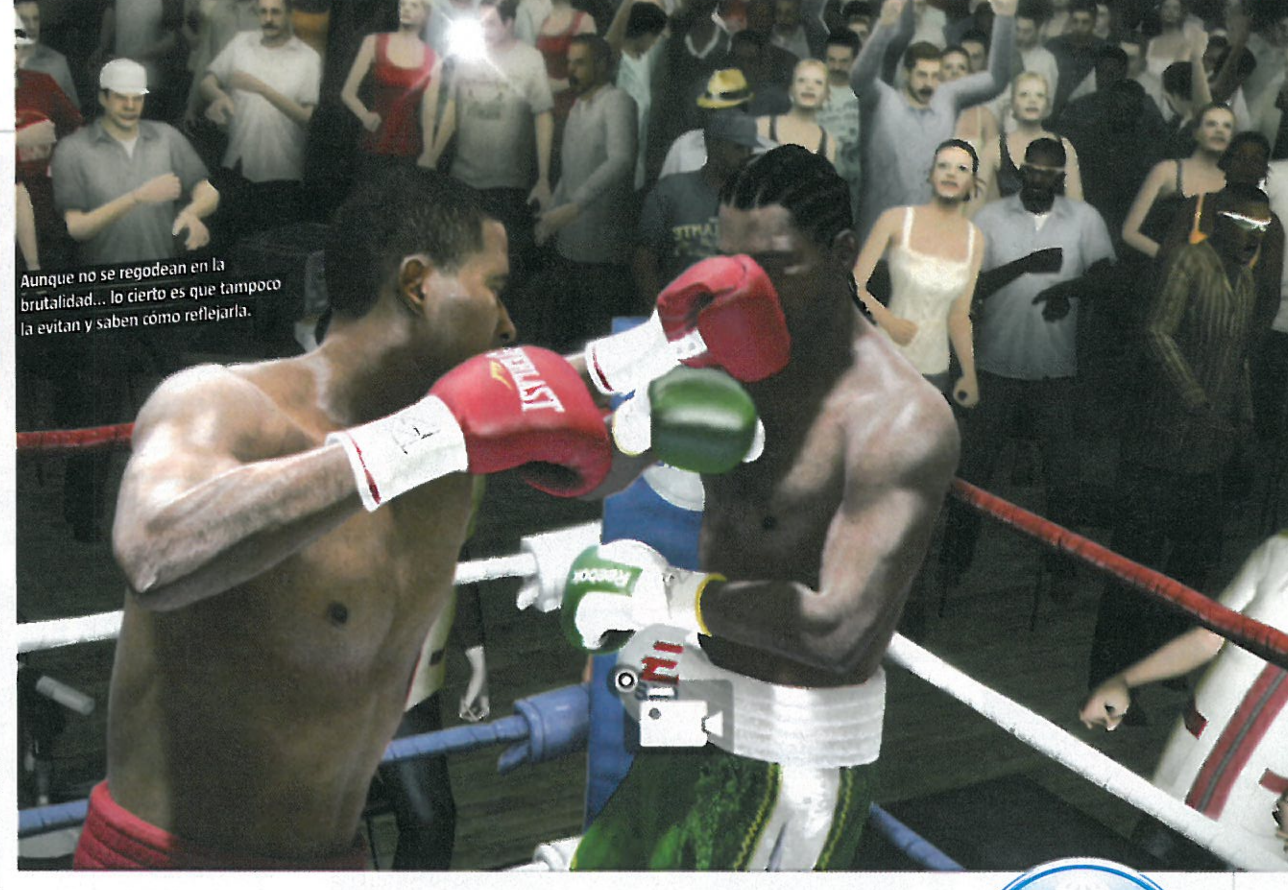


Ver a las tres parejas emblema de PlayStation en un mismo título es una delicia. Los escenarios son una réplica de los originales.

Ni la jugabilidad característica de cada pareja, ni las armas que cada uno utiliza son las que los desarrolladores originales idearon en su día.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Look idéntico al de cada saga, pero la fluidez con la que se mueve el motor no es tan buena.	Doblaje al castellano por los actores originales de cada licencia. Buena BSO y decentes FX.	El control de PS Move no es tan intuitivo como cabría esperar en un título de estas características.	Cuatro mundos con minijuegos para dar y tomar en cada uno dan para muchas horas de juego.	Podrás compartir tus récords en PlayStation Network.	El uso de PS Move podría ser más intuitivo de lo que es. A nivel gráfico cumple con las expectativas.	Es una gran idea juntar a los 3 ases de Sony, pero hubiésemos preferido otro planteamiento.
8,5	8,4	8,0	8,5	7,9	8,0	8,0





Aunque no se regodean en la brutalidad... lo cierto es que tampoco la evitan y saben cómo reflejarla.





Género **Deportivo**
Compañía **EA Sports**
Desarrollador **EA Canada**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Inglés**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (36 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.fightnight.easports.com

16





UFC UNDISPUTED 2010. Otro juego en el que no son demasiado mojigatos con la violencia.

FIGHT NIGHT CHAMPION

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

TAN REAL QUE DUELE

Considerado por algunos como una bestialidad impropia de nuestros tiempos o un oscuro mundillo en manos de turbios intereses, también hay quien lo ve como el deporte más noble del mundo o incluso como una hermosa expresión artística. Analizándolo fríamente, el boxeo seguramente es un poco de todo eso... y muchísimas cosas más. Tal vez esa complejidad y las muchas posibles formas de abordar el mundo del boxeo, ha llevado a **Electronic Arts** a decantarse por darle a esta entrega un perfil casi cinematográfico.

Y es que aunque todo tiene una pinta excelente, lo que más nos ha impactado ha sido su impresionante modo *Champion*, una aventura digna de la gran pantalla en la que no dejaremos de sorprendernos por sus constantes giros e intrigas. **EA** ha sabido cuajar una atractiva historia donde la línea argumental se va mezclando con los retos pugilísticos y nuestro aprendizaje técnico. Lejos de parecer un postizo o algo forzado, todo fluye empapándonos al mismo tiempo de todas esas cosas que hablábamos al principio: la brutalidad, los manejos, la importancia del esfuerzo y la técnica... y la belleza de este deporte cuando el que pelea es sólo un mortal más enfrentándose a todo y a todos. Pelearemos contra tipos más fuertes o más rápidos y, llegado el caso, lo haremos hasta con una ceja abierta justo antes de saltar al *ring*... pero no tiraremos la toalla porque todo es un reto muy inteligentemente planteado. Tiene bastantes horas de juego y junto al resto de la oferta de modos, la diversión está más que garantizada. La única pega que le ponemos es que no se hayan molestado en doblarlo o traducirlo con subtítulos.

El realismo es total y han logrado un excelente trabajo en la expresión de las caras de los personajes y en la animación de los boxeadores, mucho más fluida y creíble. Aunque aún haya algún golpe de falsete, de esos que parecen demoledores y luego a cámara lenta apenas impactan, han mejorado mucho la detección de impactos.

También nos parece que han mejorado bastante el manejo y aunque la exigencia es también mayor que en las otras entregas, ahora resulta más sencillo moverse por el *ring* y realizar los *combos* de golpes. Cuidado con los árbitros que no perdonan ni una marrullería en los combates oficiales. Los entrenamientos y demás retos para el aprendizaje se han simplificado para no aburrirnos y hasta el tema de restañar las heridas en el rincón se ha depurado para no cansarnos.

La oferta On-line y el modo multijugador prometen momentos épicos y será en red donde podremos poner a prueba a nuestro propio boxeador en retos locales o de carácter mundial. En el nuevo *Fight Night Arena* se celebrarán las mayores y más multitudinarias veladas pugilísticas de la historia del boxeo en red.





En esta entrega hay más de 50 boxeadores reales y algunas leyendas del ring como Tyson o Muhammad Ali.

¿Sabías que...

Jugando en red podremos desafiar a los boxeadores de otros gimnasios creados por jugadores de todo el mundo y participar en veladas en el Fight Night Arena.

COMO UNA PELÍCULA.
El modo Champion es una historia con tintes absolutamente cinematográficos. Es, sin duda, lo mejor del juego y os sorprenderá por su cuidado argumento. Muy bien estructurado, con giros constantes y unos personajes muy creíbles, logra engancharnos desde el principio y no tiene apenas altibajos.



La labor de recuperación de los daños en nuestro rincón durante el combate, será ahora mucho más sencilla y eficaz.



Siempre existe la posibilidad de lograr un golpe de suerte, pero la clave de nuestro éxito pasa por dominar la combinación de golpes. En el entrenamiento podremos aprender combos sencillos y también cómo encadenarlos en series.

EVALUACIÓN

✔ Impresionantemente real. Más sencillo de manejar y también más exigente a la hora de jugar. Los golpes ahora sí que impactan de verdad.

✘ Que no hayan tenido el detalle de traducir las voces. Muchos esperábamos que fuera el primer Fight Night jugable con PS Move.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
La animación de la cara, los daños, el sudor, los golpes... todo es mucho más real. Es casi como un filme.	Salvo el fallo de no doblar el juego, todo lo demás raya a un gran nivel. Los golpes estremecen.	Más jugable e intenso... pero también más técnico y exigente. Cada boxeador es un mundo.	Con un buen modo Historia, juego en Red y multijugador, estaremos mucho tiempo dando golpes.	Podremos competir en red con nuestro boxeador en toda clase de torneos mundiales.	El mando lo exprime, pero no se han atrevido a dar el salto a PS Move y es algo que muchos esperábamos.	Aunque le falle el tema del doblaje, es el mejor juego de boxeo de PlayStation3.
9,1	8,0	9,0	9,0	8,1	8,0	8,9







Género
Conducción
Compañía
Capcom
Desarrollador
Monumental Games
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x20
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (2.276 MB)
P.V.P. Recomendado
61,95 €
www.capcom-europe.com/games/Moto-GP-1011

3

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

MOTOGP 10/11

OTRO AÑO SIN RIVAL

Ya sabemos que en lo de las fechas de lanzamiento de un juego hay poco de casual, así que llegar el primero a la línea de salida del género en **PS3** y hacerlo, además, justo cuando arranca la temporada de MotoGP, es un gran acierto de **Capcom** y suele tener doble premio. Con su nombre y sin competencia, no habrá aficionado que pueda resistirse a la tentación.

MotoGP 10/11 arranca con la fácil tarea de superar el listón de su antecesor, un juego nacido con muchas urgencias y que decepcionó tanto a los amantes de la simulación como a los seguidores de siempre. **Capcom** tomó nota y, aunque volvió a confiar en **Monumental Games**, también decidió alejarse del camino *arcade* para irse directamente a lo que todos entendemos por simulación. Es una simulación un poco de pega, pero engaña al ojo y en las sensaciones al mando. Gráficamente, mezcla un poco de ambos estilos con aspectos realistas, como la física de las motos, con muchos efectos visuales para aumentar la sensación de velocidad. Sin llegar a ser perfecto, por lo menos el resultado es convincente y menos robótico, por lo que aquí sí hemos avanzado. En combinación con el nuevo sistema de control, menos inmediato y con más peso, las sensaciones son más poderosas y parecidas al comportamiento de la moto en pista.

LA NUEVA PROPUESTA ES MÁS REALISTA Y FORMAL, PERO PUEDE SER CASI UN ARCADE QUITANDO ALGUNAS AYUDAS

En cuanto al estilo de juego, más o menos ayudas a la conducción harán de ***MotoGP 10/11*** algo parecido a un *arcade* o un simulador de los que no admiten muchas alegrías. A nosotros nos ha parecido, en terminos generales, un poco más difícil que años anteriores, siendo más importante que nunca buscar las trazadas y velocidades correctas en la curvas. Aunque muchos renieguen de la «segunda oportunidad», la verdad es que ayuda a no caer en la desesperación si la caída sucede faltando poco para el final. No sabemos si es sólo una impresión, pero este es el *MotoGP* en el que más veces nos hemos caído.

También nos gusta el nuevo modo cooperativo con dos pilotos compartiendo equipo en carrera y la posibilidad de correr desde el principio en cualquier cilindrada. En cuanto al modo en red, pues competir hasta 20 jugadores simultáneos es más de lo que muchos podíamos imaginar en un principio. La actualización con los equipos de la nueva temporada este año parece que no sufrirá retrasos y llegará casi desde la salida del juego. Visto lo visto, ***MotoGP 10/11*** va ser, un año más, el mejor juego de motos para **PlayStation 3**.





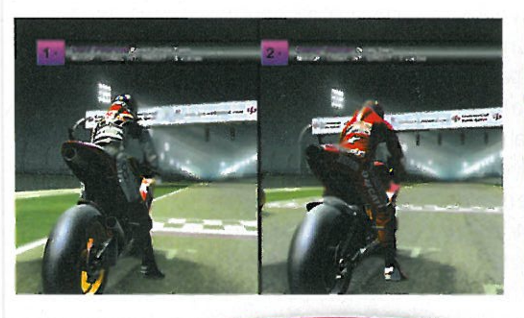
SBK X.
Aunque con un estilo diferente, es el otro referente del género y, ahora, mucho más barato.

Con tres campeones del mundo españoles, en esta nueva entrega la competitividad de los nuestros es simplemente colosal.

¿Sabías que...

Este año sí van a coincidir la salida del juego al mercado con la actualización vía Internet de los equipos y pilotos que conforman la nueva temporada de MotoGP.





El momento más crítico de cada carrera es la primera curva, donde podemos acabar casi empaquetados por todo el grupo y no se puede ni ir más deprisa, ni mucho más despacio.



Las caídas no son muy vistosas pero, por desgracia, frecuentes si no andamos con cuidado. Por suerte tenemos la famosa segunda oportunidad para arreglar las cosas.

MODO MULTIJUGADOR

Además de las carreras en red con hasta veinte usuarios y el modo cooperativo para dos jugadores en la misma escudería, también podremos disfrutar del clásico modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. En este sentido MotoGP 10/11 se encuentra bastante bien servido en materia de modos multijugador.

EVALUACIÓN



Más realismo tanto en el apartado gráfico como en el pilotaje. Muy exigente si decidimos optar por la simulación. El modo Cooperativo, genial.

Han avanzado con respecto al año pasado pero aún faltan cosas por mejorar. Adaptarse al nuevo sistema de control llevará algún tiempo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El realismo no se ciñe sólo a las motos y la pista, ahora también han clavado la física de las motos.	Los efectos sonoros de las motos son perfectos. La banda sonora digna de Capcom.	Tan jugable o exigente como decidamos. El nuevo sistema de control permite ser más preciso.	Todas las cilindradas y pruebas, varios modos de juego individual y en red... nos durará.	Las carreras con hasta veinte jugadores simultáneos... rodando por el suelo en la primera curva.	No es que sea de los juegos que más aproveche las posibilidades de PS3, pero no está mal.	Más completo y mejor hecho que su antecesor. Aún así con bastante margen de mejora.
8,8	8,4	8,6	9,0	8,7	8,4	8,6

TEST

PS3

Género
Action RPG
Compañía
NIS America
Desarrollador
Banpresto/Gust incorporated
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés-inglés/japonés
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (5.120 MB)
P.V.P. Recomendado
59,99 €
nisamerica.com/games/atq

12

Sabías que...

El nombre original es Ar tonelico III: Sekai Shuuen no Hikigane wa Shoujo no Uta ga Hiku o la canción de la chica que aprieta el gatillo del fin del mundo.

Los diálogos mediante secuencias estáticas son clásicos en la saga. Casi todos cuentan con doblaje, eso sí, en inglés o japonés.

Las ciudades de Ar tonelico se pueden visitar a pie, sus dimensiones son muy reducidas, o mediante menús como el que tenéis a la izquierda de la pantalla.

AR TONELICO QOGA
KNELL OF AR CIEL

UN ACTION RPG CARGADO DE ACCIÓN Y PICARDÍA

La prometida incursión en la era HD y el cambio de sistema de combates por turnos a puro *Action RPG* hacían presagiar un cómodo aterrizaje de la saga *Ar tonelico* en **PS3**. Las premisas eran claras: mantener el resto de pilares básicos de la serie intactos y de paso dar por concluida una trilogía que comenzó en Japón, vía **PS2**, allá por el verano de 2006. Para garantizar la pureza de su nueva encarnación reaparecen el director de la serie Akatsuki Tsuchiya y el diseñador de personajes Ryou Nagi. ***Ar tonelico Qoga: Knell Of Ar Ciel*** ha nacido -en Japón apareció hace más de un año- y con él sus interminables diálogos entre personajes, casi todos doblados -en inglés o japonés-, una banda sonora magistral, puramente japonesa y con pasajes corales brillantes, grandes dosis de humor y ese peculiar tono pícaro cargado de inocente contenido sexual. Y, junto a los invariables ingredientes básicos, la primera novedad: traslación del otrora universo plano, casi de cuento, de anteriores capítulos a unas 3D que nadie exigía, con escenarios gestionados por un motor gráfico de baja cilindrada en las zonas de combate, y bellas postales exentas de vida, dibujadas a mano, para las localizaciones, a las que los personajes poligonales no le sientan demasiado bien. Para añadir algo más de confusión al variado entramado gráfico estructural, las ciudades se pueden recorrer a pie o mediante menús, aunque eso ya sucedía en los otros *Ar tonelico*. Afortunadamente Nagi nos vuelve a dejar una considerable y carismática colección de personajes para generar las numerosas secuencias estáticas de diálogos. La otra novedad, cambio de turnos por acción en los combates. Se gana en dinamismo y nos obliga a coreografiar las luchas de nuestro protagonista con el ritmo de la música creada por nuestras bellas *Reyvateils* (una raza especial de féminas creada de forma artificial capaz de transformar canciones en energía), que irán desnudándose y otorgándonos nuevos poderes a medida que sincronizamos nuestros ataques y agitamos el mando. Todo lo anteriormente mencionado (combates, mundos por visitar y diálogos de larga duración) pasa, por momentos, a un segundo plano gracias al hábil manejo del erotismo *light* japonés del que hacen gala los *Ar tonelico*, especialmente el capítulo que nos ocupa. La vibrante relación de Aoto, el protagonista, con las dos *Reyvateils* (Saki y Finnel) se convierte rápidamente en el hilo conductor que nos llevará a intimar y profundizar en la mente, llamada *Cosmosphere*, de las dos bellas chiquillas para así ganarnos su confianza y de paso aumentar sus poderes. Estas constantes visitas -representadas por diálogos, situaciones y escenarios surrealistas- al caótico e inestable subconsciente de Saki y Finnel son, sin duda, los instantes más brillantes y genuinos del juego y conviven perfectamente con el resto de propuestas de la creación de **Banpresto**. Un *Action RPG* diferente, de argumento y desarrollo chispeantes, con numerosos detalles erótico festivos, que ofrece un final abierto -generado por nuestras decisiones y progresos- y que sabe ponerse serio cuando es necesario logrando un sólido equilibrio entre humor y tragedia.

LA ALTERNATIVA



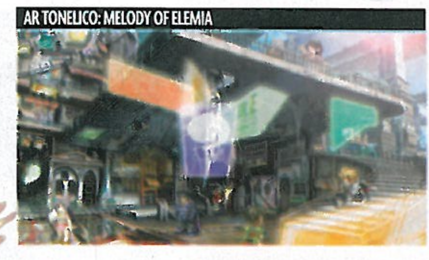
ATELIER RORONA: T.A.O.A.
El primer Atelier en PS3, otra muestra del estilo NIS America.



Los escenarios que dan forma a las ciudades están dibujados a mano y ofrecen cierta belleza plástica, pero la implementación de los personajes poligonales deja algo que desear.

Las Hyumas son pequeñas hadas de lo más sexy que irás desbloqueando a medida que visites y completes niveles en la Cosmosphere de Saki y Finnel. Añaden poderes a tus Reyvateils.

AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA



AR TONELICO II: MELODY OF METAFALICA



LA SAGA AR TONELICO EN PS2

Los dos primeros episodios forjaron sus principales señas de identidad: diálogos entre personajes, humor japonés con numerosas dosis de contenido sexual, una gran banda sonora, visitas a la Cosmosphere de las Reyvateils, un particular sistema de mapeado... Eso sí, a diferencia de Ar tonelico Qoga de PS3, ofrecían entornos 2D y combates por turnos.





ACTION RPG PURO. Durante el combate aprieta el botón cuadrado (ataque) al ritmo de la música que interpreta la Reyvateil y harás que su corazón lata cada vez más deprisa y su estado de excitación aumente...



¡LA PURGA! Cuando el corazón indique «Purge Ready» pulsa los botones L y R y agita el mando. La Reyvateil de turno (Saki, Finnel o sus múltiples personalidades) se irá desnudando y aumentará su poder.



LA COSMOSPHERE. En las Dive Shop podrás «profundizar» en el caótico subconsciente de Saki y Finnel. Mundos delirantes, absurdos y tremendamente divertidos que forjarán tu relación con las Reyvateils.

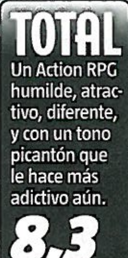
EVALUACIÓN



El diseño de los personajes de Nagi, los combates, la banda sonora, su tono picarón, el argumento... y sobre todo las visitas a la Cosmosphere.

El motor gráfico poligonal deja mucho que desear con escenarios muy simples y reducidos. La estructura del mapeado es absurda.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Buen diseño de los personajes a cargo de Nagi. Bellos escenarios semiestáticos y flojos entornos poligonales.	Una BSO poderosa de variada instrumentación y bellas composiciones corales. Doblaje inglés correcto.	El argumento engancha, los combates son divertidos y el tono picarón invita a seguir avanzando.	No es excesivamente largo, pero te ocupará unas 30-35 horas si quieres ver todos los finales.		Sólo aprovecha el potencial de PS3 para la instalación en disco duro. Su nivel técnico es muy básico.
8,2	8,8	8,4	8,2	-	6,5



TOTAL

Un Action RPG humilde, atractivo, diferente, y con un tono picantón que le hace más adictivo aún.

8,3





Estudia los movimientos de tu objetivo, antes de lanzarte a por él, para aprovechar sus puntos débiles y eliminarle.





Género
RPG
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Shift
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P. Recomendado
30,99 €
www.es.namcobandaigames.eu/
12





El desarrollo de la historia se realiza a través de escenas en las que irás descubriendo la verdadera intención de los Aragami

GOD EATER BURST

COMPLEJO PERO CON CARENCIAS

Como una especie de globo sonda, **Namco Bandai** nos trae su apuesta de rol al estilo *Monster Hunter* para ver si puede recortar mercado a la aplaudida franquicia de **Capcom**. Para conseguir esto, no se han conformado con producir un clon más, sino que ***God Eater Burst*** tiene sus propias señas de identidad que le hacen fácilmente distinguible de la competencia.

Para empezar salimos del ambiente medieval para introducirnos en un futuro apocalíptico en el que la raza humana lucha por la supervivencia. Lejos de dragones, dinosaurios o engendros voladores varios, en ***God Eater Burst*** nos enfrentamos a los demonios *Aragami* que, procedentes de otro planeta, pretenden acabar con la vida en la Tierra. Para afrontar esta amenaza crearemos nuestro propio personaje (totalmente personalizable) que ingresa en una especie de Academia que se dedica a eliminar *Aragami*. Tras varios tutoriales de inestimable ayuda, conseguimos manejar un complejo sistema de combate en el que utilizamos un arma de filo convertible también en arma de fuego. Las posibilidades son múltiples ya que desde el comienzo podemos sustituir las piezas o incluso las balas de nuestra arma según nuestro estilo de lucha, así como mejorar las que ya tenemos. También contamos con una especie de límite que activamos según las circunstancias y multiplica nuestra fuerza en el combate, además de la forma *predator* del arma, con la que engullir literalmente a los demonios y conseguir bonificaciones. Aunque al principio todo esto puede parecer demasiado complicado, podemos repetir misiones y tutoriales y ajustar el nivel de dificultad para no frustrarnos demasiado pronto. Es importante también saber elegir a los miembros que nos acompañarán en cada misión y servirnos de su ayuda en las batallas.

Aunque al comienzo la historia parece interesante con un notable diseño tanto de personajes como entornos y cinemáticas bien trabajadas, con el paso de las horas pierde un poco de fuelle; la historia decae y las misiones pecan un poco de repetitivas. Al final todo se basa en destruir un monstruo, volver a la base, mejorar armas y volver a acabar con un monstruo. Esto unido a la sensación de vacío en los escenarios y que el juego ha llegado en completo inglés, son algunos de los puntos a mejorar que pueden disuadir de su compra a los no acérrimos del género.

Sin embargo, para mejorar la experiencia, contamos con el modo multijugador que nos permite combatir junto a tres amigos en cacerías que se vuelven muy exigentes y donde el nivel de los monstruos es muy superior.

El resultado final es un título con bastantes elementos propios como para tenerlo en cuenta como alternativa a *Monster Hunter*, haciendo especial hincapié en la ambientación y la complejidad a nivel jugable. Sin embargo, el haber llegado localizado completamente en inglés y la poca variedad de misiones son el difícil *handicap* que debe superar. Según sea tu afición al género te tocará sopesar.

LA ALTERNATIVA

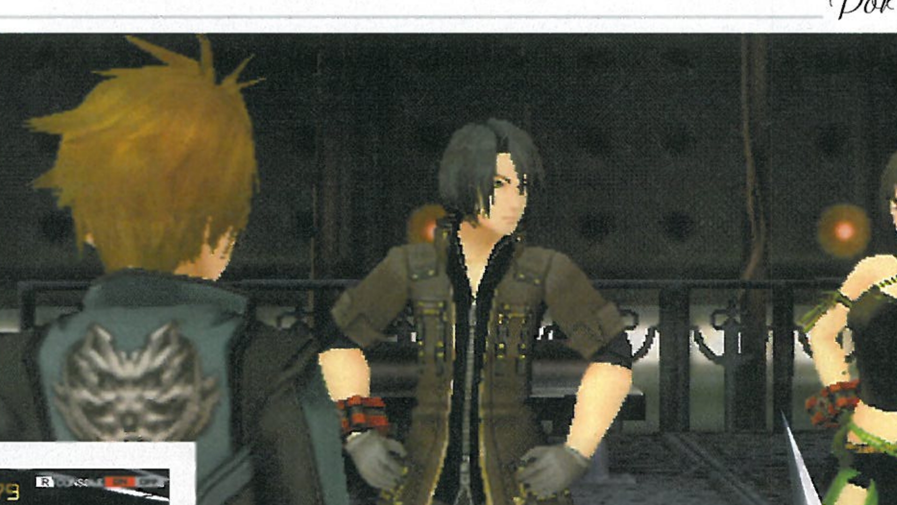


MH: FREEDOM UNITE
Cuenta con la ventaja de tener una gran comunidad de jugadores.

Por Lloyd















Ataca a tus enemigos desde distintos costados para dificultar su respuesta y hacer más sencillos los combates.

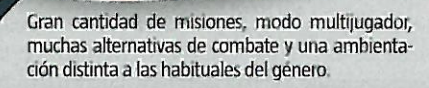
Sabías que...

En esta edición podremos disfrazar a nuestro héroe de personajes famosos de Namco Bandai como Asbel Lhant, el protagonista de Tales Of Graces.

PREPÁRATE BIEN ANTES DE LA CAZA

Cuando te veas atascado con un Aragami al que no seas capaz de derrotar, vuelve a la base para mejorar tu equipo o comprar objetos de recuperación. Además siempre, tienes la posibilidad de repetir misiones ya hechas o realizar tareas secundarias para obtener nuevos objetos. Cuanto mayor sea el rango mejores premios recibirás.

EVALUACIÓN



Gran cantidad de misiones, modo multijugador, muchas alternativas de combate y una ambientación distinta a las habituales del género.

Puede resultar algo difícil para los no iniciados, además de que nos llega en completo inglés. A veces resulta un poco repetitivo.

GRÁFICOS
Destaca sobre todo el diseño de personajes y enemigos aunque los escenarios están demasiado vacíos y les falta variedad.
8,3

SONIDO
Buen doblaje al inglés de las voces y banda sonora con melodías llevaderas aunque sin destacar ninguna especialmente.
8,2

JUGABILIDAD
Personalización de armas, decenas de objetos, límites, combate a larga y corta distancia, un sistema complejo y difícil de manejar.
8,6

DURACIÓN
Cuenta con un modo Campaña muy largo al que sumar el multijugador. Si te engancha estarás meses con él hasta terminarlo.
8,5

MULTIJUGADOR
Sin duda lo más divertido es juntarnos con varios amigos para acabar con los monstruos más poderosos del juego.
8,6



TOTAL
Una apreciable alternativa a MH con gran complejidad jugable y largo. Ideal para fans del género.
8,4





En una Europa asolada por la peste, las brujas ajusticiadas en el pasado regresan para vengarse. Solo Heinrich y la mema de Gretchen podrán detenerlas.

Sabías que...

Hexa Drive, está fundado por Masakazu Matsushita, antiguo miembro de Capcom y lead programmer de Lost Planet, Power Stone 2 y Devil May Cry 3.





Género
Acción o así
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Hexa Drive
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí (rankings)
Texto-doblaje
Inglés-castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.363 MB)
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.namcobandaigames.com/knightscontract
18





Utiliza los hechizos de Gretchen para rematar de un sólo tajo a tus enemigos. Este cepo recuerda demasiado a ciertas magias de Bayonetta... ¿no creéis?

KNIGHTS CONTRACT

EL INMORTAL Y LA BRUJA CON CABEZA DE CHORLITO

Algo huele a podrido en ***Knights Contract***, y no nos referimos al medievo asolado por la peste negra que sirve de escenario al juego. El juego estaba siendo desarrollado por **Game Republic**, pero la versión que tenemos en las manos llega firmado por **Hexa Drive** (*Parasite Eve: The 3rd Birthday*). La cosa se quedaría en la mera anécdota de no ser porque el producto final está muy por debajo de lo que prometía **Namco Bandai**. Ni rastro del precioso vídeo mostrado en Colonia y en el **TGS**, y el resultado final dista mucho de las impresionantes pantallas que nos han ido llegando estos últimos meses. Nunca sabremos qué pasó durante el desarrollo del juego, pero a medida que profundizamos en la aventura de Heinrich el inmortal y la bruja Gretchen, más nos vamos dando cuenta de que ***Knights Contract*** estaba llamado a ser un juego muy, muy superior a lo que finalmente tenemos en las manos.

Los toscos escenarios (con texturas que parecen rescatadas de los primeros juegos de **PS2**) contrastan con el cuidado diseño de los jefes finales. El potente argumento (una bruja regresa a la vida, bajo la forma de un atractivo y rubio humúnculo, para formar equipo con el verdugo que la ajustició) y una mecánica *a priori* apasionante (Heinrich es inmortal y Gretchen es capaz de desplegar hechizos dignos de *Bayonetta*) quedan arruinadas por una de las IA más demenciales que servidor ha sufrido en los últimos años.

Siguiendo la línea de *Enslaved* y *Majin*, la gracia de ***Knights Contract*** reside en que nosotros controlamos al inmortal Heinrich mientras velamos por la integridad de una Gretchen controlada por la IA. Pero hay un problema: la pobre es idiota. A la hora de combatir contra enemigos menores, su estupidez no causa demasiados problemas. Simplemente tenemos que procurar que no reciba mucho daño, mientras combinamos sus hechizos con el devastador ataque de nuestra guadaña. La rabia y la desesperación aparecen con los jefes finales. De nada sirve memorizar los patrones de ataque del jefazo de marras, cuando tu compañera se lanza a pecho descubierto contra él, dilapidando esa barra de vida por la que tanto has luchado durante todo el nivel anterior. Eso por no hablar de cuando decide meterse de lleno en un charco de lava hirviente, a pesar de tus intentos por conducirla a un lugar más seguro. ¡La madre que la parió!

El control de Heinrich es sencillo y directo, y su manera de lonchear zombis recuerda a aquel memorable *Berserk* de Dreamcast (la ambientación del juego fusila bastantes elementos del manga de Kentaro Miura), pero la infinita torpeza de Gretchen acaba por hundir la moral del jugador, dilapidando cualquier aspecto positivo de este título: desde el mencionado diseño de los jefazos hasta esa magia delirante que nos muestra a una Gretchen, gigantesca y desnuda, tronchando enemigos con los muslos o las nalgas.

Aquí yace otra buena idea, arruinada por un mal desarrollo. Ni es la primera... ni la última vez que sucederá.

LA ALTERNATIVA



ENSLAVED. Aquí no acabarás por estrellar el mando al intentar proteger a la chica.



Los bizarros jefes finales destacan entre la mediocridad gráfica que envuelve a Knights Contract.





En el juego también hay sitio para el humor y el erotismo gratuito que tanto gusta a los nipones: verás a una Gretchen desnuda y colosal, machacando de un muslazo a sus enemigos.





LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ...

Extraña bastante la decisión de Namco Bandai de no incluir en Knights Contract la deslumbrante secuencia con la que presentó el juego en las ferias importantes de 2010. Quizás haya sido una buena idea, porque el contraste entre esta pequeña obra de arte CGI y el producto final es demoledor.

EVALUACIÓN



El diseño de los jefazos. Las secuencias que narran la ejecución de Gretchen (a pesar de no ser un prodigio gráfico, precisamente).



La IA de Gretchen: ella solita sabotea todo el juego. ¿Y de qué vale instalar el juego si luego te atormenta con absurdas pantallas de carga?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Toscos hasta el sonrojo, con excepción de los jefazos. Texturas sacadas de un mal juego de PS2.	Buena BSO, aunque en ocasiones su dramatismo no pega con lo que ocurre en pantalla.	La horrible IA de Gretchen sabotea una mecánica que podría haber sido muy, muy divertida.	Todo depende de tu paciencia a la hora de soportar los impulsos suicidas de Gretchen.	De momento, sólo ofrece rankings, aunque en un futuro incluirá trajes descargables.	Instala en disco duro, pero te atormentará con absurdas y numerosas pantallas de carga.	Una mecánica prometedora, arruinada por una IA demencial y unos gráficos de lo más pocho.
6,5	7,9	6,6	7,0	-	6,6	7,0





Por Anna

SENCILLAMENTE INTUITIVO

COMPATIBLE CON PlayStation Move

Si tienes el Navigation Controller y un PS Move prueba a jugar con ellos; el control así es aún más intuitivo gracias a que el uso de botones se simplifica bastante con respecto al DualShock.

8,2



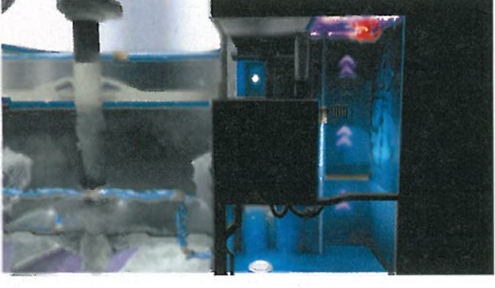


Género
Plataformas
Compañía
THQ
Desarrollador
Blue Tongue
Distribuidor
THQ
Jugadores
1
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
49,95 €
www.deblob.com
3



JUEGO EN 3D

Según avances en el juego, De Blob tendrá nuevas habilidades y adquirirá ciertos poderes que le permitirán avanzar por las paredes o romper cajas, entre otros.



En cada nivel encontrarás estos subniveles con un desarrollo más plataformero. Son, sin duda, lo más divertido y entretenido del juego, pues en ellos deberás agudizar más el ingenio.



Salta sobre un «pintarobot» rojo y después sobre otro de color amarillo para conseguir el naranja.

DE BLOB 2

¡PINTOR QUE QUE PINTAS CON AMOR!

Divertido, sencillo, colorista y con muñecajos a lo *Makka Pakka y Upsy Daisy* de *El Jardín de los Sueños*, todo apunta a que es un juego de niños. En parte sí, porque en el nivel sencillo, todo es muy «facilito» y es idóneo para estimular el cerebro del muchacho, a la par que para aprender a crear un determinado color con la combinación de otros. Pero en niveles más complejos, ***De Blob 2*** se convierte en un título entretenidísimo para los más talluditos. Siendo Wii la plataforma inicial para la que se creó el juego, tenía dudas de su efectividad en **PS3**. Pero no: la adaptación a esta consola ha sido perfecta, así como al *DualShock 3* (aunque también es compatible con *PS Move*). Además, el motor del juego es de lo más suave que hemos visto en mucho tiempo en un juego de estas características. La historia (narrada con tanta minuciosidad que cansa) te trasladará a un mundo gris, pues el malo malísimo de turno, el Camarada *Black*, ha robado el color a su pueblo. Así pues, ya sabes qué has de hacer: pintar las calles, las casas, los árboles y liberar a los «trabajadores grisianos». Dirige a *De Blob* a un charco de pintura y haz que se zambulla para que se impregne de ese color, y pinta todo lo que encuentres a tu paso mientras cumples con las tareas que te encomienden. Según avances, tu personaje adquirirá nuevas habilidades y poderes, como «súper carga» que te permitirá romper ciertas cajas, o «arcoiris» con el que podrás pintar de cualquier color sin tener que teñirte previamente de él. Pero lo mejor viene cuando te adentras en los edificios, pues el juego pasa de ser 3D a 2D y su jugabilidad se convierte en más plataformera con niveles llenos de trampas, rompecabezas y desafíos clásicos, todo siempre basado en el uso de los colores. En fin, un juego tan simple como divertido que, aprovechando el éxito de la primera entrega, ha añadido nuevos elementos (submisiones, nuevas habilidades, poderes...) que lo hacen aún más interesante.



LA ALTERNATIVA



BEAT SKETCHER
Si quieres dibujar de verdad con PS Move, descárgatelo de la Store.

EVALUACIÓN

Es una delicia jugable gracias a que el control de De Blob es muy intuitivo y a que el motor del juego es bastante suave. Además, podrás verlo en 3D si tienes una tele con dicha tecnología.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,2	7,9	8,5	8,0	8,0	8,0	8,0



Tan sencillo y colorista que enamora. El motor del juego es realmente suave.

Intuitiva a más no poder. Sabrás afrontar cada situación sin necesidad de tutorial.



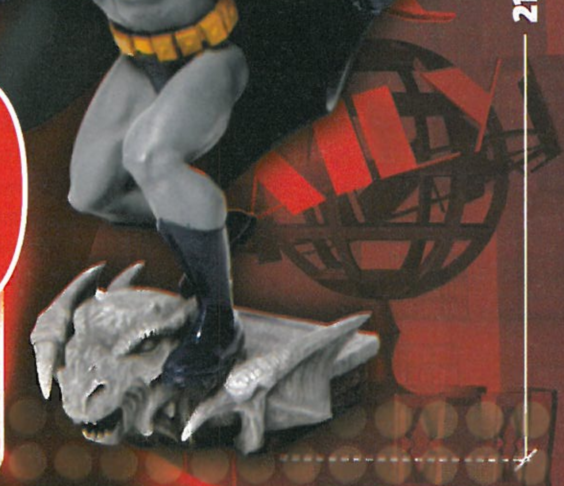
¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 20 packs exclusivos de DC Comics compuestos por 1 juego promocional DC Universe Online de PlayStation 3 y 1 figura oficial de Batman. Si quieres optar a uno de los 20 lotes envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 14 de abril de 2011.

PODRÁS GANAR...

20 JUEGOS DC UNIVERSE ONLINE

¡INCLUYE UN MES DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA!



21 cm.

20 FIGURAS BATMAN

PlayStation Network · PS3 · DC Universe Online

¿Cómo llamarías a tu superhéroe o villano en el juego?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play DC** y el **nombre del superhéroe o villano**
¡Los 20 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play DC Abencerrajer Alexio

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@eurostar.es.
Concurso válido del 17 de marzo al 15 de abril de 2011. Fallo del jurado el 18 de abril de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.

Por Nemesis





La pistola de palomitas de maíz de Rango nos ha hecho recordar al añorado Quackshot de MegaDrive. Si es que somos unos abuelos nostálgicos, oiga.





Género **Acción/ Plataformas**
Compañía **Paramount Digital Ent.**
Desarrollador **Behaviour Int.**
Distribuidor **Electronic Arts**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Rec. **60,95 €**
www.ea.com/games/rango
7





RANGO

UNA AVENTURA A RAS DE SUELO

El material original con el que contaba **Behaviour Entertainment** para crear este juego no podía ser más interesante. La película de Gore Verbinski es un desconcertante homenaje al *western* repleto de humor y criaturas grotescas (parece la versión alucinógena de *Bichos S.A.*). No sabemos cómo habrán encajado los niños semejante delirio visual en los cines, pero a ellos va dirigido este *arcade*, cortado a medida de la chiquillería. ***Rango***, el videojuego, aglutina elementos de plataformas, algo de *beat'em-up* y *shooter*, en las cantidades justas para no abrumar a los usuarios más jóvenes. Eso no quiere decir que el juego no posea alicientes para cautivar a un adulto. Ahí está ese insospechado homenaje a Hunter S. Thompson (que no pillará ningún niño, a menos de que sea un marciano camuflado de infante), pero el hecho de que el juego tenga vidas infinitas, unido a su relajadísimo nivel de dificultad, no lo convierten precisamente en un desafío para jugadores veteranos.

Si en los *Lego* de **Traveller's Tales** se incentivaba la codicia del jugador al cosechar fichas con las que desbloquear nuevos personajes, ***Rango*** nos animará a recoger el mayor número de estrellas de *sheriff*. Ya sea liquidando malosos, como tirando de pico en las vetas de oro o destruyendo objetos. *Wounded Bird*, el cuervo indio, nos cambiará las estrellas por mejoras para el personaje, tanto a la hora de disparar como en los ataques cuerpo a cuerpo... e incluso será posible aumentar la barra de vida de Rango, tirando por tierra la mínima dificultad que aún podía tener el juego. El doblaje al castellano, impecable, aunque el camaleón no tenga la misma voz que en los cines.

LA ALTERNATIVA



CÓMO ENTRENAR...
Otro buen juego para chavales, ahora por menos de 30 €.



¿HUNTER S. THOMPSON?

El padre del periodismo Gonzo, hace un cameo sorprendente. Aquí le llaman Lars, pero viste igual que Raoul (Johnny Depp), el alter ego de Thompson en Miedo y Asco en Las Vegas.

EVALUACIÓN

Un buen juego para niños, correcto a nivel gráfico y con una mecánica variada. Aunque la película te haya gustado mucho, si ya luces barba dedícate a otro título: éste te parecerá insultantemente fácil.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,9	8,5	8,0	7,0	-	7,5	8,0

Voces en castellano y música de western a cargo del equipo de Hans Zimmer.

Los niños se divertirán, pero los adultos lo encontrarán demasiado fácil.







Si hacemos un impacto perfecto de la bola y este sirve para ganar el punto, la máquina nos ofrecerá una espectacular repetición en cámara súper lenta.



Además de todos los torneos importantes, como en este caso Wimbledon, en VT 4 descubriremos pistas de lo más exóticas.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Es el mejor VT que hemos tenido oportunidad de probar en PS3. Divertido y muy vistoso.

Pelotazo
★★★★★

Compañía
Sega
Programador
AM3
Género
Deportivo

Virtua Tennis 4

Sega consigue la cuadratura del círculo con un arcade de tenis que supera en realismo a muchos simuladores

Dicen que una de las características que distinguen siempre a los grandes de cualquier género es su eterna capacidad para reinventarse y volver victorioso de entre las cenizas. Los que ya daban por muerta a la saga *Virtua Tennis* que guarden los trajes negros, que **Sega** es mucha **Sega** y ***Virtua Tennis 4*** volverá a ser el principal aspirante al título en el 2011.

En esta ocasión, las grandes bazas del gran clásico del tenis en consola van a ser mezclar la jugabilidad de siempre con un grado de realismo gráfico hasta ahora desconocido en la saga. El resultado que vamos a encontrarnos es, simplemente, espectacular y se podría resumir en un tenis con pinceladas típicas del *arcade*... pero toda la apariencia de un riguroso simulador. La animación está completamente remozada, siendo reconocibles los gestos y el estilo de todos los jugadores profesionales. Podremos apreciar el esfuerzo en el sudor y en el rostro de los tenistas y contar con más de 4.000 nuevos movimientos capturados. Los jugadores, que en esta edición son 20 de las mejores raquetas masculinas y femeninas del tenis mundial, guardarán un gran parecido físico y reflejarán fielmente su estilo de juego característico. Aunque el único representante español será Rafa Nadal, están todos los importantes y algunas viejas glorias de la raqueta.

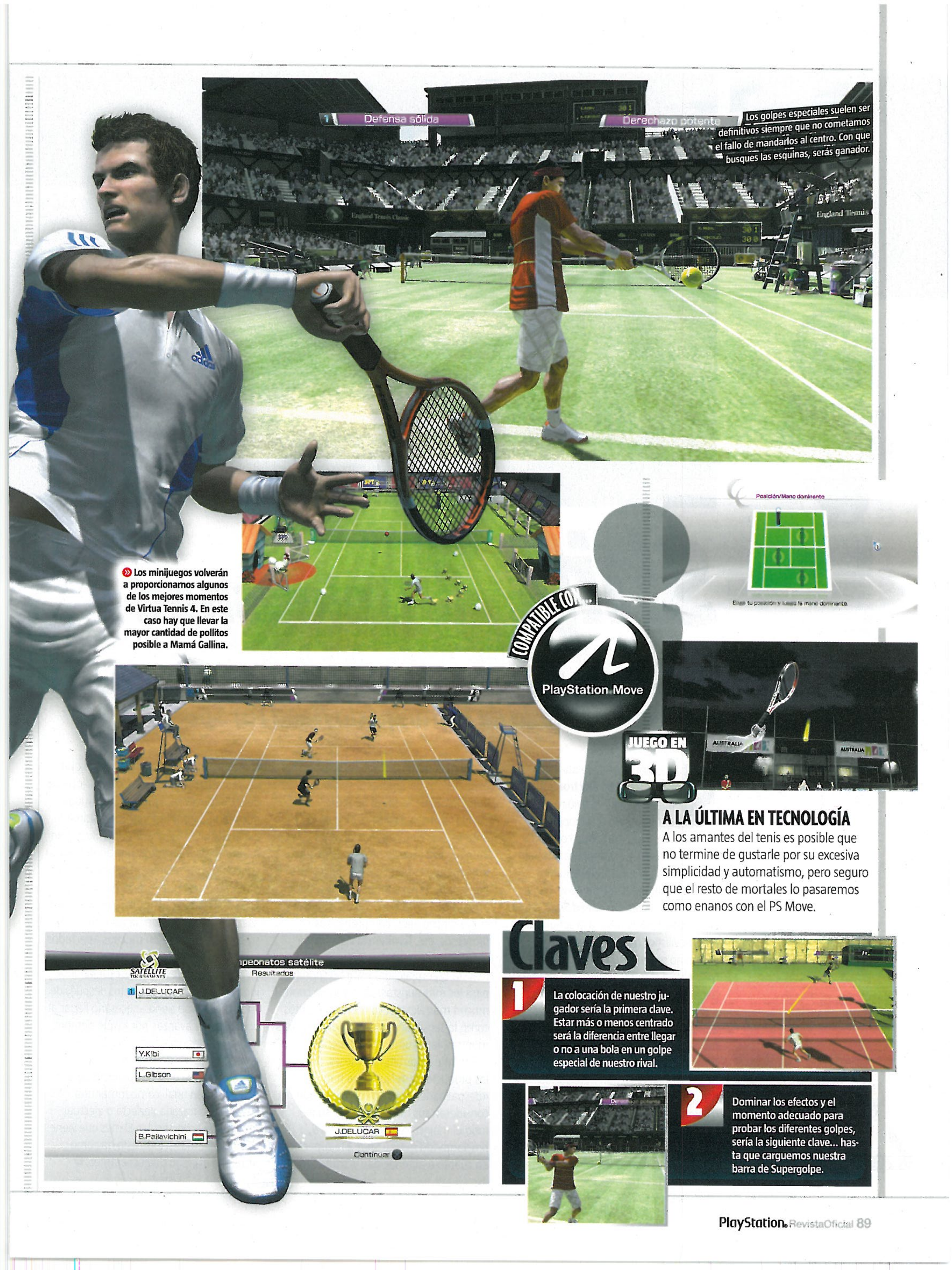
Como buen *arcade*, el juego tiene mucho ritmo, también golpes especiales y algunos efectos casi imposibles... pero así entiende el espectáculo **Sega**. Lo que sí podemos aseguraros es que no va a ser ningún paseo y que a partir del nivel medio de dificultad, ganar no es nada sencillo.

Relacionado con la tecnología pero también con la jugabilidad, ***Virtua Tennis 4*** también aprovechará al máximo las posibilidades que brinda *PS Move* y las televisiones en 3D. Podremos disputar partidos en multijugador con hasta 4 *PS Move* y solo tendremos que preocuparnos por el golpeo, ya que el desplazamiento de los jugadores es automático. Junto con estas nuevas opciones de juego, ***Virtua Tennis 4*** va a apostar también por un modo On-line con partidas y torneos en red en el que podremos competir con los tenistas que creemos en el modo Carrera.

De toda la oferta lúdica, este último modo es el más completo y el que más sorpresas y novedades va a incluir. Empezando desde cero, deberemos ir progresando en nuestras habilidades a base de entrenamiento y competiciones. La estructura es muy curiosa y al mismo tiempo entretenida, ya que buena parte de las pruebas son los clásicos minijuegos de esta saga, aunque algo modificados.

SE HA POTENCIADO EL REALISMO, PERO LA JUGABILIDAD VUELVE A SER SU PUNTO FUERTE





Los golpes especiales suelen ser definitivos siempre que no cometamos el fallo de mandarlos al centro. Con que busques las esquinas, serás ganador.

Los minijuegos volverán a proporcionarnos algunos de los mejores momentos de Virtua Tennis 4. En este caso hay que llevar la mayor cantidad de pollitos posible a Mamá Gallina.

A LA ÚLTIMA EN TECNOLOGÍA

A los amantes del tenis es posible que no termine de gustarle por su excesiva simplicidad y automatismo, pero seguro que el resto de mortales lo pasaremos como enanos con el PS Move.

Claves

1. La colocación de nuestro jugador sería la primera clave. Estar más o menos centrado será la diferencia entre llegar o no a una bola en un golpe especial de nuestro rival.

2. Dominar los efectos y el momento adecuado para probar los diferentes golpes, sería la siguiente clave... hasta que carguemos nuestra barra de Supergolpe.





PRIMERA IMPRESIÓN

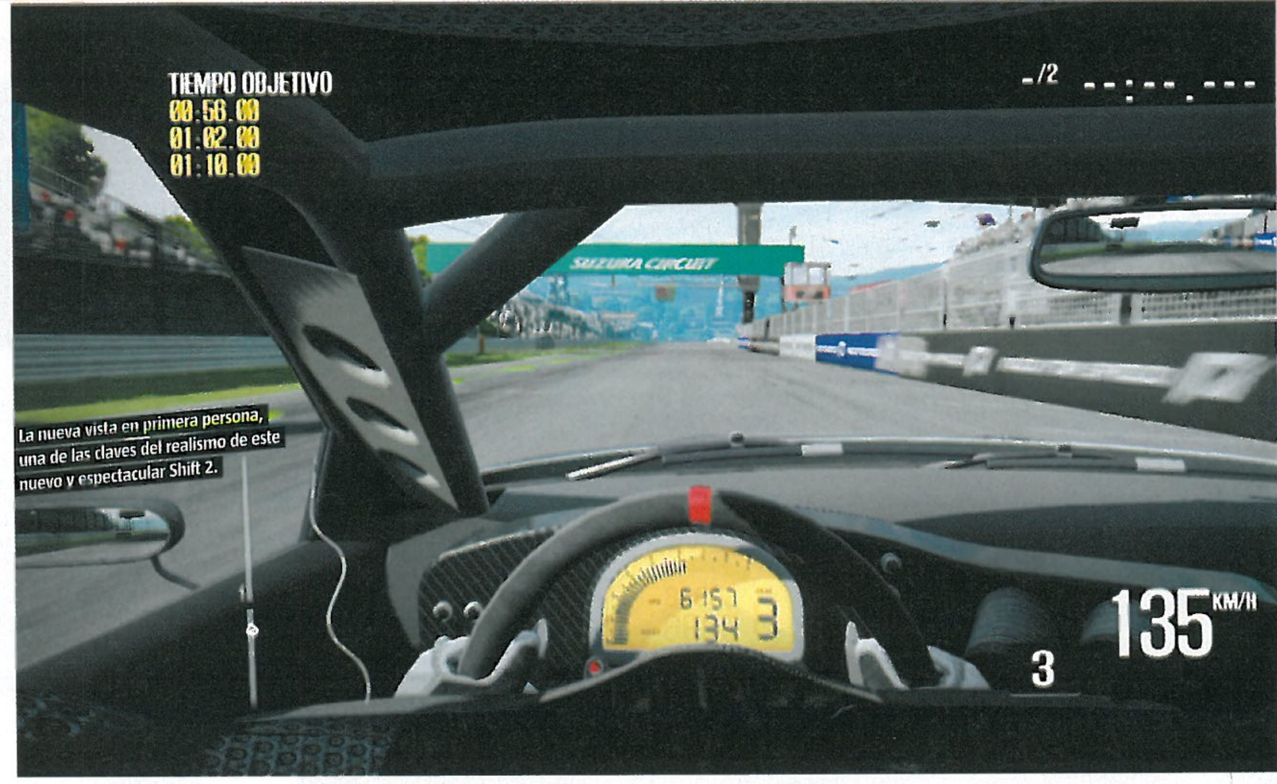
EL CONDE NEPOMUCENO
Si el primer juego ya revolucionó la saga, esta secuela perfecciona la fórmula de una manera espectacular.

Intenso
★★★★★

Compañía
Electronic Arts
Programador
Slightly Mad Studios
Género
Conducción







La nueva vista en primera persona, una de las claves del realismo de este nuevo y espectacular Shift 2.

Shift 2 Unleashed

Meses después de las persecuciones arcade, nos llega la otra cara de la moneda de la franquicia Need For Speed

Ya os informamos de que los responsables de **Electronic Arts** habían decidido «dividir» su saga de conducción más popular en dos vertientes, que contarían con una entrega por año, y obviamente estarían programadas por diferentes estudios. Pues bien, ahora está a punto de llegar la secuela de ***Need For Speed Shift***, aquel acercamiento de la serie a la simulación automovilística que tanto nos gustó. Por el camino se ha quedado el nombre de *NFS*, pero a cambio los aficionados hemos ganado muchas cosas. Por ejemplo, el número de coches que se incluyen ha aumentado hasta nada menos que 145 modelos de 36 fabricantes diferentes. También se ha incrementado la variedad de las pruebas y se han introducido campeonatos reales como el *FIA GTI World Championship* y el *FIA GT3 European Champioship*. En cuanto a los circuitos, las incorporaciones más llamativas son las de los trazados de Bathurst, en Australia, con su recorrido por Mount Panorama, y el de Suzuka en Japón, también un clásico entre los aficionados al género.

Una característica heredada de la anterior entrega, *Hot Pursuit*, es el *Autolog*, esa especie de red social que impregnaba toda la interfaz del juego y que nos permitía comunicarnos con los amigos que también estaban conectados, competir con ellos, comprobar sus progresos, etc. También la vista desde el interior del casco del piloto, la más realista (y complicada) estará disponible para los más puristas, así como un control mucho más exhaustivo sobre elementos como la sensibilidad del control, las zonas muertas, las ayudas en la dirección...

Durante estos últimos meses, a los productores del juego se han «despachado» a gusto contra los que consideran sus rivales directos, sobre todo el majestuoso *Gran Turismo 5*, proclamando que su ***Shift 2*** le superará en cuanto a autenticidad y, sobre todo, diversión, refiriéndose a la titánica obra de Yamauchi más como una enciclopedia del automovilismo que como un juego destinado a entretener y proporcionar la experiencia de juego más auténtica. Aún es pronto para decirlo, y obviamente cada cuál tendrá su favorito, pero desde luego podemos atestiguar que la nueva obra de **Electronic Arts** pone toda la carne en el asador y ha aprendido de los errorres de su primera entrega en muchos apartados.

El sistema de experiencia introducido en *NFS Shift* sigue presente, otorgando al jugador un número de puntos después de cada carrera, no siendo necesario llegar al podium para avanzar, por lo que siempre habrá razones para competir. También existen una serie de objetivos secundarios en cada carrera que podrán incrementar la puntuación final, como tomar una curva con la trazada perfecta o efectuar un derrape espectacular. El mes que viene comprobaremos si todo esto da como resultado el juego que esperamos.







Se han añadido nuevas opciones de configuración en la parte mecánica de los vehículos para los más entendidos en la materia.











EL SÚPER COCHE

El novísimo Pagani Huayra (nombrado así en honor al dios del viento andino) hace su debut, y aparece en exclusiva en Shift 2 Unleashed. Los chicos de Slightly Mad Studios han recreado esta bestia de la mecánica capaz de llegar a los 370 kilómetros por hora gracias a sus 700 caballos de potencia. Para la creación del vehículo (el real) se han necesitado siete años de investigación.



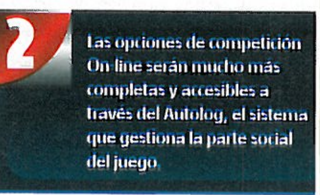


Claves



1 Esta segunda entrega de Shift hace debutar un nuevo sistema de modelado de los vehículos. El resultado es realmente impactante, os lo aseguramos.





2 Las opciones de competición On-line serán mucho más completas y accesibles a través del Autolog, el sistema que gestiona la parte social del juego.







PRIMERA IMPRESIÓN



DAWEI
Intenso, frenético, personalizable y multijugador. Un shooter innovador con toques de rol en objetivos dinámicos y con una dosis de acción inigualable.

Frenético
★★★★★

Compañía
Bethesda
Programador
Splash Damage
Género
FPS



Si damos con la clase adecuada en el momento oportuno, ya habremos ganado lo suficiente para salir victoriosos del nivel.

Brink

Un nuevo concepto de shooter en experiencia multijugador con pinceladas de rol y una jugabilidad a prueba de balas

El género *shooter* ha marcado tendencias durante la actual generación de consolas y **Bethesda** lo sabe muy bien. Para ello ha encargado a **Splash Damage** (*Enemy Territory*) crear un *FPS* muy particular enfocado al multijugador pero con toques de *RPG*. El juego nos expone una utopía fracasada del modelo de vida del futuro, en la que dos facciones bien diferenciadas como las Fuerzas de Seguridad y La Resistencia se reparten el único pastel terrenal que permanece a flote tras el deshielo, un lugar llamado *El Arca*. Como es habitual en las obras con la firma de **Bethesda**, un potente editor nos guiará en los primeros minutos, pudiendo elegir la facción, el aspecto del personaje y sus distintas armas, que también podremos personalizar. ***Brink*** innova a su manera en la faceta jugable y técnica, con un trabajo artístico memorable y único. Esto hace que no estemos ante un *FPS* común, sino que habrá subidas de nivel, habilidades y clases. El componente multijugador del juego permite partidas en cooperativo en equipos de ocho, o bien en competitivo con hasta 16 personajes, sean humanos o bien *bots*. Así, los participantes en la contienda podrán elegir ser un soldado, un ingeniero, un operario o bien un paramédico, cada uno con sus habilidades exclusivas. A su vez, en el escenario nos vamos a encontrar terminales que *hackear*, puentes que arreglar, puertas que forzar y diferentes acciones contextuales que solo se pueden realizar si controlamos una clase determinada. Esto dota al juego de un aspecto táctico, teniendo que cambiar de clase en el transcurso de la misión llegando a un acuerdo con otros compañeros para el trabajo en equipo. Gracias a la rueda de objetivos siempre sabremos lo que hacer, con un cursor de apoyo que nos indica la dirección y distancia del objetivo señalado. Para moverse por los niveles se ha incluido el sistema *SMART*, que nos va a permitir hacer movimientos acrobáticos por los escenarios con solo un botón. Las misiones serán dinámicas e irán cambiando según las acciones realizadas por los jugadores de ambos bandos. Después, estas acciones de éxito nos otorgarán puntos de experiencia para surtir de nuevas habilidades y armas al personaje. Pero ***Brink*** es más que un simple *FPS* no sólo en lo jugable, sino también en lo visual. Gracias al uso del *id Tech 4* se nos ofrecen entornos destructibles, escenarios repletos de caminos alternativos y distintas alturas para hacer uso de las características de ambos bandos. Por otra parte, el aspecto de los personajes es asombroso gracias a la apuesta por un toque artístico caricaturesco muy singular que provocará que ninguno de los soldados sea igual. Además, las voces y los textos llegarán en completo castellano, con un apartado sonoro muy realista, sobre todo en lo que respecta a las armas. En apenas dos meses podremos disfrutarlo en nuestra consola.

La munición y la vida es escasa. Eso provoca que no se tomen decisiones precipitadas y se estudien todas las posibilidades.





LAS CLASES

Hay cuatro y bien diferenciadas. El soldado para maquinaria pesada y armas exclusivas; el operario para debilitar las defensas enemigas e infiltrarse en bando ajeno; el ingeniero para reparar y mejorar las armas; y el paramédico para curar y reanimar al momento a los personajes caídos en la batalla.

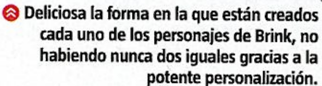
Personaliza. Puedes imprimir tu personalidad también en las armas, con todo lujo de detalles.



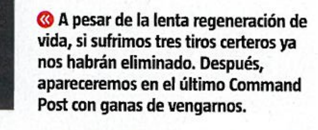


Gracias al sistema SMART podremos correr por todo el escenario sin miedo a hacernos daño, a no ser que nos disparen...





Deliciosa la forma en la que están creados cada uno de los personajes de Brink, no habiendo nunca dos iguales gracias a la potente personalización.



A pesar de la lenta regeneración de vida, si sufrimos tres tiros certeros ya nos habrán eliminado. Después, apareceremos en el último Command Post con ganas de vengarnos.



Claves

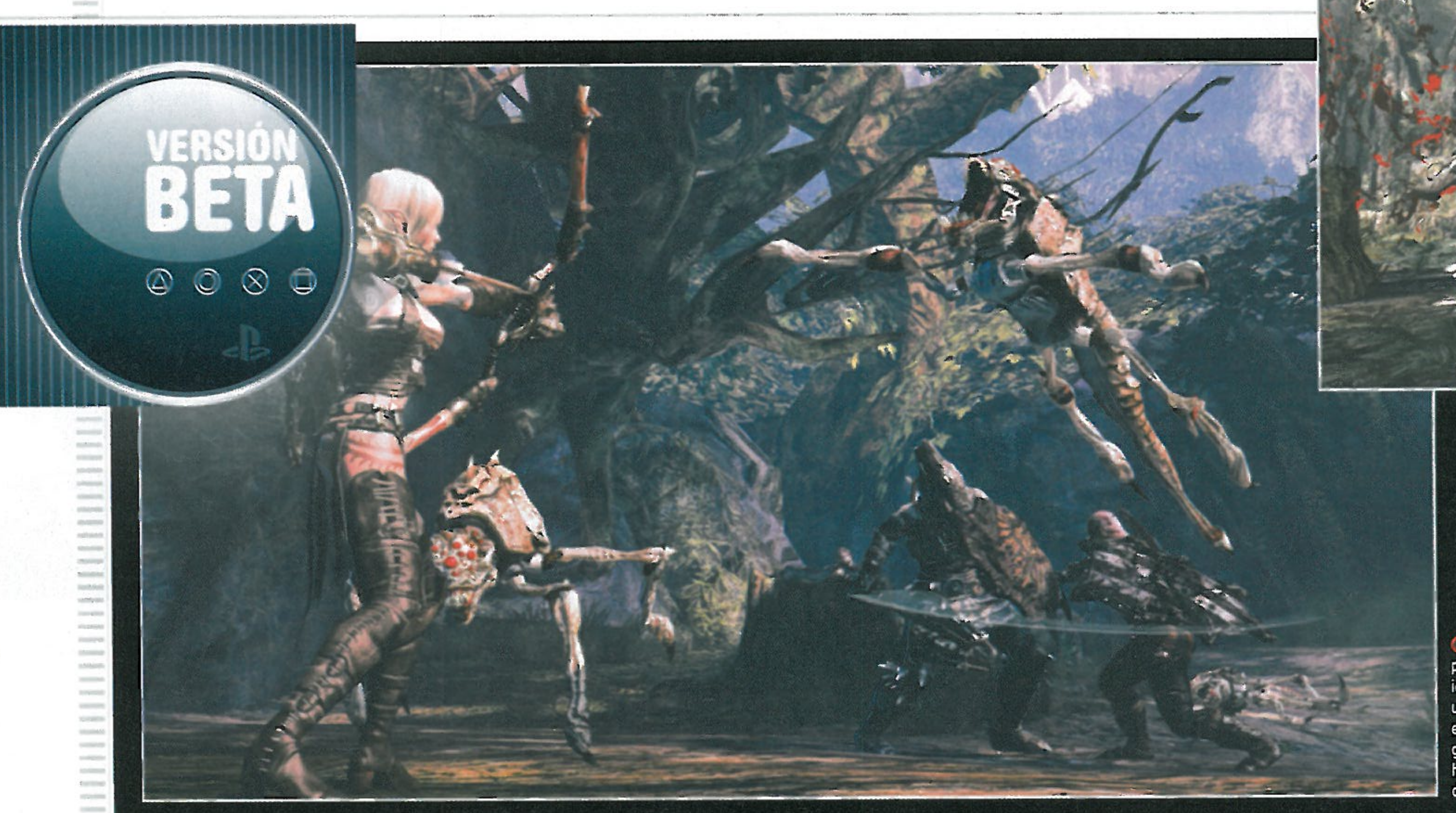
1 En el Command Post se nos permite cambiar de clase en plena misión, conseguir armas, pedir munición y además nos servirá de punto de inicio si nos eliminan.



2 El sistema SMART nos permite escalar, saltar y sortear cualquier estructura del escenario con la simple pulsación de un botón. Acción al estilo Mirror's Edge.



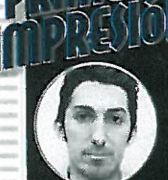
VERSIÓN BETA



Cada personaje es idóneo para un tipo de enemigo gracias a sus habilidades diferenciadas.

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DAWEI

El rol de siempre con la tecnología del presente. Muchos puzzles en una aventura con dos personajes únicos.

Legendario

★★★★☆

Compañía
Bethesda
Programador
InXile Entert.
Género
Rol/Acción

A LA VENTA EL 3 DE JUNIO

Hunted The Demon's Forge

El buen gusto por el rol clásico se renueva al servicio de la tecnología en una historia épica de acción cooperativa

Con el gran Brian Fargo (*Baldur's Gate, Fallout*) supervisando el proyecto y con la garantía de **Bethesda** en el género del *RPG*, solo se nos puede asegurar un título repleto de calidad pero también de mucha magia. ***Hunted: The Demon's Forge*** recoge los elementos más característicos de los clásicos *dungeon crowler* y los nutre de las nuevas ideas surgidas en un género cambiante. Bajo esta base se nos presenta una historia de valor, hechizos y amistad con una oscuridad que yace sobre el reino de *Kala Moor*. Nosotros, en el papel de E'Lara, -una bella arquera elfa muy ágil en los ataques a gran distancia-, o de Caddoc, -un portentoso héroe especializado en armas pesadas-, debemos avanzar por el consumido reino y devolverle la paz de antaño. La principal característica de ***Hunted*** reside en su faceta multijugador cooperativa, teniendo que apoyarse en ambos personajes para avanzar en la cruzada. Sea en la piel de uno u otro, el personaje que no controlemos será llevado o por la CPU, o bien por algún amigo vía On-line. Ambos protagonistas se necesitan mutuamente ya que con las habilidades exclusivas de cada uno pueden resolverse multitud de situaciones. Así, los *puzzles* reinarán en la mayor parte de la aventura y nos llevarán desde los típicos de encender antorchas hasta otros muy elaborados. Pero no todo será dar espadazos y flechazos, sino que el uso de la magia está muy presente, pudiendo llegar a manejar hechizos elementales no solo para luchar, sino también para sobrevivir. Como buen juego de rol que se precie, tenemos subidas de nivel y habilidades que mejorar. Conforme avancemos iremos consiguiendo cristales que vamos a poder canjear por habilidades para el arma o bien magias de combate. Además, contaremos con un editor de niveles para los usuarios más creativos. La jugabilidad de ***Hunted*** se presta para todo tipo de jugadores, ya que en apenas unos minutos podremos controlar a la perfección las primeras habilidades. Algo más tosco es el sistema de cámara, pues debemos prestarle una atención continua para buscar la mejor visión. De agradecer la inclusión de los ya clásicos *Quick Time Events*, tanto para finalizaciones vistosas como para sortear desafíos de los propios niveles. Los modelados de los personajes llaman la atención, un poco menos sus animaciones, pero en general es un apartado que, si se pule un poco más, puede lucir muy bien. El sonido es el típico de este género, con una banda sonora de inspiración épica y medieval, y con voces y textos en castellano. Nos han asegurado más de 20 horas de juego si resolvemos la mayoría de los *puzzles* que nos encontremos. Aunque no se le puede considerar innovador, sí que ofrece una propuesta muy interesante, con el aliciente del multijugador y con un sello de calidad y garantía en el equipo al cargo.



UN DESTINO, DOS HÉROES...

El título ofrece unos entornos amplios, aunque generalmente lineales, pero que guardan multitud de sorpresas para los mejores jugadores. E'Lara está especializada en armas a distancia, pero sabe manejar la espada y el escudo ligero, además de hechizos. Caddoc porta armas pesadas, valiéndose de un escudo más resistente y con la capacidad mágica de hacer levitar a sus enemigos.

Así de espectacular lucirá la portada del videojuego una vez esté a la venta. Sin duda dan ganas de sumergirse en esta épica historia.

Bellos entornos abrazarán el peregrinaje de nuestros héroes en busca de la luz en una historia de oscuridad.

Claves

1 Tendremos la oportunidad de jugar con los hechizos elementales en escenarios con distinta climatología, desde nieve a lluvia, y a la luz del día o en la oscuridad.

2 Al momento de apuntar, la vista cambiará a primera persona para favorecer el apuntado sobre el enemigo o sobre cualquier objeto del escenario.

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **Dragon Ball Raging Blast 2**!



www.facebook.com/revistaplaystation

MMORPG y más para PS3

Hola chicos, tengo unas cuantas dudas que espero que me podáis resolver con vuestra infinita sabiduría sobre el tema.
1 Soy muy aficionado a los *MMORPG*... Además de *DC Universe Online*, ¿se sabe de alguno más que vaya a salir para PlayStation 3?
2 ¿Existen posibilidades de ver la nueva entrega de la saga *Diablo* de Blizzard en PS3?
3 ¿Se sabe algo de una posible secuela de *The Darkness*, uno de mis títulos *shooter* favoritos?

ABEL LÓPEZ, VÍA E-MAIL.

1 Pues lamentablemente, no es un género que vaya a prodigarse mucho en **PS3**. ***Final Fantasy XIV*** está en fase de remodelación para su lanzamiento en **PS3**, algo de agradecer porque cuando fue lanzado para PC dejaba mucho que desear. ***The Agency***, el título de **Sony**, sigue retrasado y sin fecha de lanzamiento definitiva, así que a esperar.
2 **Blizzard** no lo ha descartado taxativamente, pero lo que sí que te puedo asegurar es que ahora mismo no están desarrollándolo. Lo más cercano a este juego que te puedes encontrar en un futuro cercano es ***Dungeon Siege III***, otro *hack & slash* desarrollado por **Obsidian** para **Square Enix** que verá la luz el mes de mayo en **PS3**.
3 Pues en esto sí que has tenido suerte, porque acaba de ser anunciada la secuela del juego de **2K Games**. Cambia de desarrollador, de manera que ya no serán los chicos de **Starbreeze** sino **Digital Extremes**, creadores de la parte multijugador de *Bioshock 2* y también de *Homefront*. La historia, creada por Paul Jenkins, tendrá lugar dos años después de lo ocurrido en la primera entrega, y promete superar en brutalidad y *gore* a su predecesor.


Dungeon Siege III llegará el próximo mes de mayo a PlayStation 3.

Lo próximo de Bungie

Buenas, amigos de la revista. Me gustaría preguntaros sobre un tema que me interesa. Hace ya mucho tiempo los desarrolladores de *Bungie*, creadores de la saga *Halo* y del mítico (y muy recordado por mí) *Marathon* anunciaron que su siguiente proyecto sería multiplataforma y sería publicado por Activision... Pero de esto hace ya más de un año y no se ha vuelto a saber nada. ¿Podéis darme alguna pista? Muchas gracias de antemano.

GERMÁN ALONSO, VÍA E-MAIL

El proyecto sigue envuelto en bastante secretismo, pero durante la reciente feria para desarrolladores **GDC 2011** David Aldridge, miembro del equipo técnico de *Bungie*, confirmó durante una conferencia que el título en el que están trabajando desde hace tiempo es un juego de acción multijugador masivo On-line. Así que al menos el género ya está claro, para conocer el resto de detalles seguramente tengamos que esperar a la celebración del próximo E3.

PlayStation Suite y sus funciones

Hola, he escuchado hablar últimamente de un nuevo concepto por parte de Sony llamado *PlayStation Suite*, pero no tengo muy claro de qué se trata exactamente... ¿Podríais aclarármelo? Gracias y ¡enhorabuena por la revista!

MARIO ARRANZ VÍA EMAIL

Se trata de un entorno de trabajo para desarrolladores que será usado para proporcionar contenido descargable de **PlayStation** para los dispositivos móviles que cumplan con una serie de requisitos determinados. Estos dispositivos llevarán el sello de *PlayStation Certified* y hasta el momento se incluyen el nuevo teléfono móvil de **Sony Ericsson** *Xperia Play* y la próxima portátil de **Sony** *NGP*.

EL TEMA DEL MES

¿Qué te han parecido las características de la sucesora de PSP recién presentada?

Una pequeña bestia en tu bolsillo

GERMÁN LUCERO. VÍA E-MAIL.

La verdad es que me he quedado totalmente alucinado con las características técnicas de la *NGP* (aunque el nombre no me gusta mucho; espero que se lo cambien para su lanzamiento). Será prácticamente como llevar nuestra querida PlayStation 3 a todas partes. Los vídeos de los juegos que han aparecido hasta la fecha son asombrosos, sobre todo si los comparamos con la generación actual. Además, por fin se han incluido dos *sticks* analógicos, algo que los fanáticos de los *shooters* en primera persona como yo habíamos echado de menos en PSP durante mucho tiempo. El tema de los controles táctiles creo que se quedará en un añadido gracioso y poco más, y si es verdad lo que se comenta y llevan dos años desarrollando juegos los estudios internos de Sony para ella, el mismo día de su lanzamiento seguro que ya ponen a la venta títulos que exploten bien las posibilidades de esta máquina.

Más de lo mismo

NATALIA TÁNGER. VÍA EMAIL.

Pues sinceramente, creo que tanta potencia en una consola portátil (que además será bastante más grande que una PSP) no es lo que buscamos las usuarias de este tipo de sistemas. Otras empresas han comprendido que en las portátiles es más importante la diversión inmediata que te puedan proporcionar que el hecho de contar con los últimos gráficos... Aunque habrá que esperar a ver.

Nuevo tema del mes para el nº 124.
¿Qué opinas del nuevo Xperia Play, la fusión de teléfono y consola de Sony Ericsson?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Killzone 3*: No sé si ha sido porque la segunda entrega puso el listón demasiado alto en lo que a *shooters* se refiere, o que ya no impresiona tanto ver a los *helghast* con su penetrante mirada, pero lo cierto es que la tercera entrega del título de Guerrilla me ha dejado bastante frío, sobre todo en la modalidad para un solo jugador. Creo que ha perdido bastante personalidad porque los programadores han intentado acercarlo a otros grandes de los *shooters* en primera persona, en lugar de seguir su propia personalidad.**

ANTONIO SALAMANCA, VÍA EMAIL

La Carta Ganadora

Guerra de guerras



ESTÍBALIZ AGUIRRE. VÍA FACEBOOK.

Hola consoleros. ***Call Of Duty* o *Medal Of Honor*... *Medal Of Honor* o *Call Of Duty***. Aunque lo vaya a parecer no soy anti-*shooter* pero estos juegos «cazan» sin ninguna duda a muchos usuarios en todo el mundo que se pasan horas, días, semanas e incluso meses sólo jugando a estos títulos y a ningún otro, y no hablo de jugar a ambos o a sus diferentes versiones, hablo de jugar a un mismo título incondicionalmente. Repito que no soy anti-*shooter* pero muchos vaticinan que estos juegos podrían dañar el mercado de videojuegos, no tanto como la piratería, pero podría ser. ¿Por qué se dice esto? Muy sencillo. Estos títulos, de cuando en cuando, sacan *packs* de armas, mapas, etc., para un mismo título y, todo hay que decirlo, con un precios desorbitados y muchos de sus usuarios los están esperando como el sueldo mensual sin importarles el precio. No me importa, todo lo contrario, me alegro por ellos. Pero el problema es que estos usuarios, que son millones, no suelen confiar en probar otro tipo de videojuegos y eso, a largo plazo -dicen-, podría dañar a los diferentes géneros de videojuegos, que son muchos y muy variados. Para ir terminando diré que no estoy en contra de estos usuarios pero sí en contra de estas compañías que pretenden «hacer el Agosto» sin importarles el daño que puedan hacer al resto de géneros. La guerra ha comenzado... ¿en qué bando estás?



Una ilusión hecha videojuego global

JUANJO LÓPEZ. VÍA E-MAIL.

Anoche tuve un sueño. Y no, no es que me vaya a poner en plan Martin Luther King. Tuve un sueño en el que los poseedores de una **PlayStation 3** podíamos disfrutar con las andanzas del Jefe Maestro en la saga ***Halo***, o con las carreras de ***Forza Motorsport***, o con los saltos sin fin de Mario... Y al revés, los usuarios de las consolas de Microsoft y Nintendo serían capaces de jugar con

> **«Sería genial poder disfrutar del Jefe Maestro en PS3»**

los personajes de ***Resistance***, los coches de cualquier ***Gran Turismo*** o las andanzas de los buenos de Jak, Daxter, Sly... Sé que todo esto, a día de hoy es imposible, pues la competencia entre los diferentes fabricantes de *hardware* consolero está más encarnizada que nunca, pero bueno, por soñar que no quede, ¿no? Además, hace algunos años nadie podría imaginar que Sonic aparecería en consolas que no fueran de **Sega**.

La resistencia de nuestras PlayStation 3

PABLO HERRERA. VÍA E-MAIL.

Hola a todos los que hacéis esta genial revista, os sigo casi desde los inicios; lo primero que hice después de comprarme una **PlayStation 2** con *Resident Evil* fue hacerme con vuestra publicación. Bueno, quería contaros mi experiencia con **PlayStation 3**, la cual adquirí prácticamente en la fecha de su lanzamiento en España. Lo cierto es que he sido testigo de cómo a muchos de mis amigos, que se decidieron por la consola de la competencia (la verde), les han tenido que reemplazar la consola porque se les quedaba muerta, incluso a alguno de ellos más de una vez, mientras la mía aguanta y aguanta sin envejecer lo más mínimo. Felicidades a **Sony** por crear esta pieza de tecnología.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



TACTICS OGRE: L.U.C.T.
PEDRO ARRAYÁN. VÍA E-MAIL.
No tuve la oportunidad de jugar en su día al original (era muy joven), pero he encontrado en su versión para **PSP** uno de los *RPG's* estratégicos mas absorbentes y gratificantes... Aunque complejo también, aviso.



DEAD SPACE 2
JUANMA RODRÍGUEZ. VÍA E-MAIL.
La continuación de las aventuras de Isaac me ha sabido a poco... Me he acabado el juego en su modo Historia en pocas horas, y como yo no soy muy aficionado al Multijugador... Pues eso, que esperaba más.



MARVEL VS. CAPCOM 3
LORENZO FELIPE VÍA E-MAIL.
Hemos tenido que esperar muchos años, pero ha merecido la pena. ***MVC3*** es el sueño de todos los que disfrutábamos con los *arcades* de lucha en los salones de máquinas recreativas... Felicidades, **Capcom**, ¡a seguir así!

T!ps PS3



1 N

CRYSIS 2
evaluación **9,5**
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐



2 ↑

KILLZONE 3
evaluación **9,3**
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado ☐



3 ↓

GRAN TURISMO 5
evaluación **9,6**
El mejor simulador de conducción de la historia llega a PS3 para darte horas y horas de diversión.
Sony C.E. 69,99€. +3 años jugado ☐



4 =

LITTLE BIG PLANET 2
evaluación **9,5**
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado ☐



5 N

BULLETSTORM
evaluación **9,2**
Piensa mil maneras de matar y llévalas a cabo en este shooter tan kamikaze como divertido.
EA Games 71,90€. +18 años jugado ☐



6 N

HOMEFRONT
evaluación **9,2**
Libera EE.UU. de la nueva amenaza roja encarnada por Corea del Norte y después disfruta del On-line.
THQ 69,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓

DEAD SPACE 2
evaluación **9,1**
Terror espacial en estado puro en la línea de su antecesor y con la versión Extraction de regalo.
EA Games 71,90€. +18 años jugado ☐



8 N

DRAGON AGE II
evaluación **9,2**
Un nuevo sistema de combate para una secuela que mantiene su temática adulta.
EA GAMES 69,95€. +18 años jugado ☐



9 N

MOTORSTORM APOCALYPSE
evaluación **9,0**
La trepidante saga de velocidad se muda a un entorno urbano para transformarlo en salvaje.
SONY C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐



10 ↓

MASS EFFECT 2
evaluación **9,4**
Uno de los mejores juegos de rol llega a PS3 con todos los contenidos descargables incluidos.
EA Games 60,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
UBISOFT
70,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



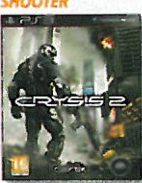
MARVEL VS. CAPCOM 3: FOTW
CAPCOM
61,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



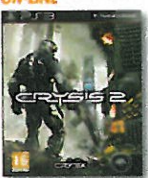
CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES



FIFA 11
EA SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS









THE ELF	NEMESIS	LLOYD	ANNA
PARASITE EVE: T3B PSP	**CRYSIS 2** PS3	**DISSIDIA 012 FF** PSP	**PARASITE EVE: T3B** PSP
AR TONELICO QOGA PS3	YAKUZA 4 PS3	TACTICS OGRE LUCT PSP	PS MOVE HEROES PS3
DEMON'S SOULS PS3	HOMEFRONT PS3	MS APOCALYPSE PS3	LEGO HARRY POTTER PS3
TRINITY: S.O.Z.O. PS3	KILLZONE 3 PS3	YAKUZA 4 PS3	INVIZIMALS L.O.D. PSP
TACTICS OGRE LUCT PSP	GOD HAND PS2	GOD EATER BURST PSP	DEMON'S SOULS PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **KILLZONE 3** (SONY C.E.)
2. **CALL OF DUTY: BLACK OPS** (ACTIVISION)
3. **FIFA 11** (EA SPORTS)
4. **FIGHT NIGHT CHAMPION** (EA SPORTS)
5. **GRAN TURISMO 5** (SONY C.E.)
6. **BATTLEFIELD BAD COMPANY 2** (EA)
7. **DRAGON BALL RAGING BLAST 2** (NAMCO BANDAI)
8. **MAFIA 2** (2K)
9. **RED DEAD REDEMPTION** (ROCKSTAR)
10. **TEST DRIVE UNLIMITED 2** (ATARI)

TOP AÑEJO Abril 2004

1. **FINAL FANTASY X-2** (SQUARE ENIX)
2. **007 TODO O NADA** (EA GAMES)
3. **NFS UNDERGROUND** (EA GAMES)
4. **FIFA FOOTBALL 2004** (EA SPORTS)
5. **PRO EVOLUTION SOCCER 3** (KONAMI)
6. **SOCOM II: US NAVY SEALS** (SONY C.E.)
7. **RAINBOW SIX 3** (UBISOFT)
8. **CUESTIÓN DE HONOR** (SONY C.E.)
9. **FORBIDDEN SIREN** (SONY C.E.)
10. **.HACK//INFECTION** (ATARI-BANDAI)

Lo más esperado



1. Uncharted 3: D.D.



2. Duke Nukem Forever
3. inFAMOUS 2
4. Dark Souls
5. Portal 2

Los 5 mejores FINAL FANTASY

1. FINAL FANTASY VII
2. FINAL FANTASY X
3. FINAL FANTASY IX
4. FINAL FANTASY VIII
5. FINAL FANTASY XII

El Top de... Alex Ramírez

1. INFAMOUS (PS3)
2. BATMAN ARKHAM ASYLUM (PS3)
3. FIFA 11 (PS3)
4. SMACKDOWN VS. RAW 2011 (PS3)
5. MARVEL VS. CAPCOM 3 (PS3)
6. GRAN TURISMO 5 (PS3)
7. FIFA STREET 3 (PS3)
8. G.H. WORLD TOUR (PS3)
9. LOS SIMPSON (PS3)
10. 007 BLOOD STONE (PS3)

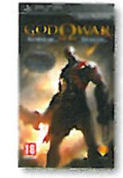
Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. **AVATAR** (ESSENTIALS-UBISOFT)
2. **PES 2011** (KONAMI)
3. **FIFA STREET 2** (ESSENTIALS-EA)
4. **INVIZIMALS L.O.D.** (SONY C.E.)
5. **FIFA 11** (EA SPORTS)
6. **CARS** (ESSENTIALS-DISNEY)
7. **STAR WARS BATTLEFRONT 2** (ESSENTIALS-LUCAS ARTS)
8. **NEED FOR SPEED SHIFT** (ESSENTIALS-EA)
9. **MGS PEACE WALKER** (KONAMI)
10. **SEGA MEGA DRIVE COLLECTION** (ESSENTIALS-SEGA)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN





GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



TACTICS OGRE L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12



PSP



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



2 N
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐



3 N
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación **9,3**
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



4 ↓
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación **9,5**
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



5 ↓
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación **9,2**
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



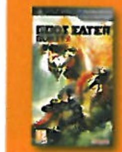
6 =
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación **9,3**
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



7 ↓
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación **9,3**
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



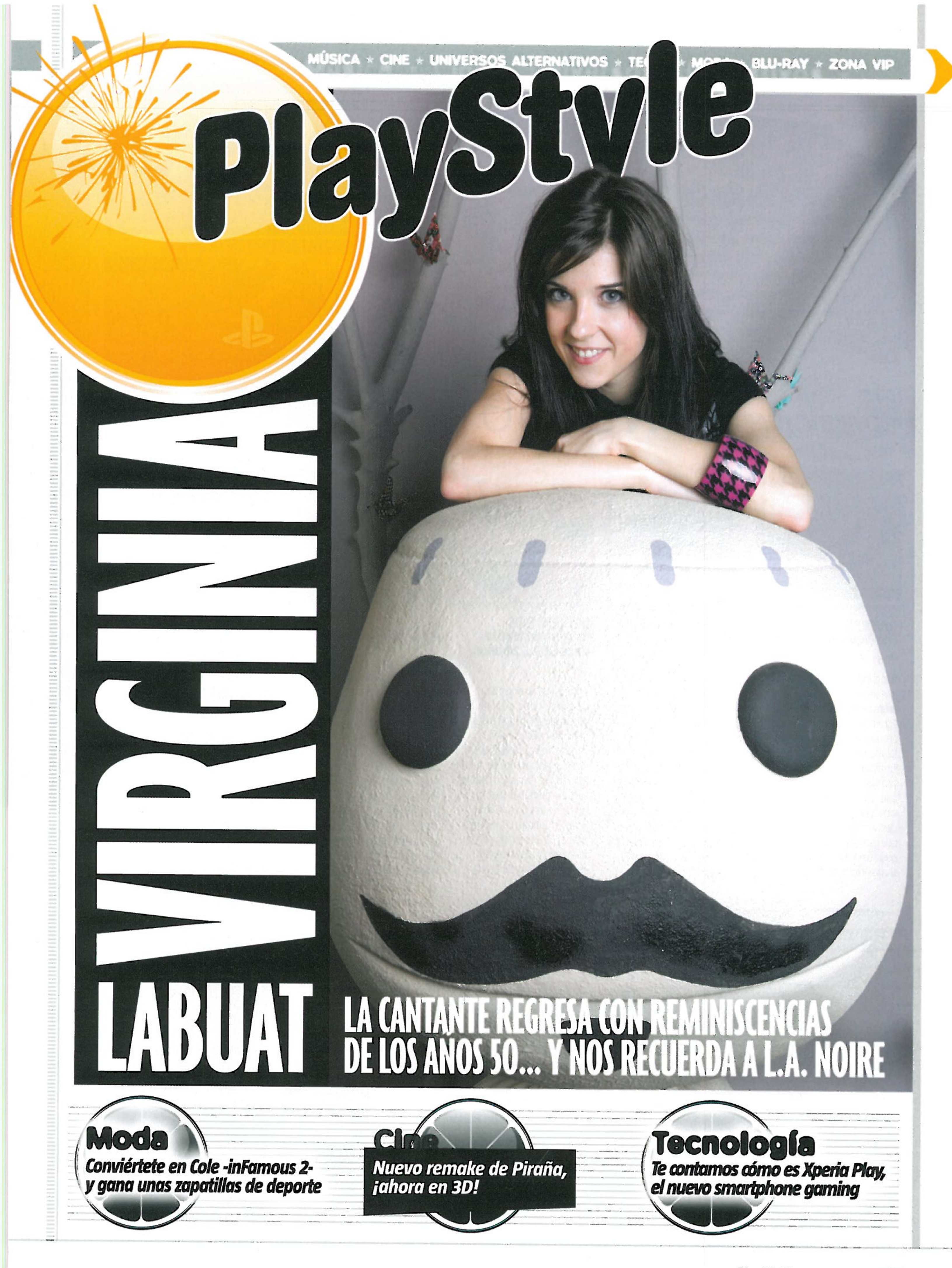
8 ↓
LORD OF ARCANA
evaluación **9,0**
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐



9 N
GOD EATER BURST
evaluación **8,4**
Otro clon de Monster Hunter futurista, apocalíptico y con armas de fuego.
Namco Bandai 30,99€. +12 años jugado ☐



10 ↓
VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación **9,2**
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia épica.
Sega 39,95€. +16 años jugado ☐



MÚSICA ★ CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS
BLU-RAY ★ ZONA VIP
PlayStyle
VIRGINIA
LABUAT
LA CANTANTE REGRESA CON REMINISCENCIAS DE LOS AÑOS 50... Y NOS RECUERDA A L.A. NOIRE
Moda
Conviértete en Cole -inFamous 2- y gana unas zapatillas de deporte
Cine
Nuevo remake de Piraña, ¡ahora en 3D!
Tecnología
Te contamos cómo es Xperia Play, el nuevo smartphone gaming

Rincón del Jugón

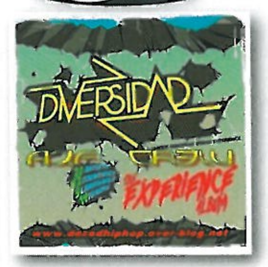
La editora de videojuegos sin ánimo de lucro, One Big Game, se une a Game Music Initiative para crear un álbum con música de videojuegos. El disco contará con 12 temas compuestos para la ocasión por genios y artistas que han trabajado en títulos como Dead Space 2, Alien Breed, Deus Ex...





ONEBIGGAME

Te recomendamos



DIVERSIDAD
The Experience Album

★★★★☆

Tras el éxito del primer álbum que se editó en 2008, **Zona Bruta** repite, pero esta vez con 20 artistas, entre los que se encuentran los mejores MC, DJ y *beat-makers de* Europa. Ensalzando la diversidad cultural y con la misma pasión por el arte urbano, el resultado son 14 temas en diferentes idiomas (a destacar *The eXperience* en el que han participados todos). Te guste o no el rap, el álbum derrocha talento digno de conocer.



LET ENGLAND SHAKE
PJ Harvey

★★★☆☆

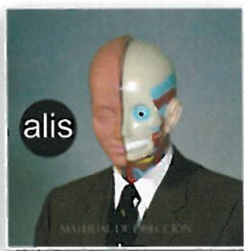
Harvey está ya en condiciones de hacer lo que le da la gana y encima le sale bien. Esta vez en solitario, con la producción de Flood (*Depeche Mode, U2*...) decidió grabarlo en una iglesia del s. XIX de Dorset (Reino Unido), al libre albedrío y la mayoría en directo. Curioso es un rato y encima no está nada mal, engancha a más escuchas. En su estilo más personal PJ se sale como pocas veces.



DEF CON DOS
La culpa de todo la tiene DCD... 20 años

★★★★☆

Y dicen que la industria pasa por su peor penuria... pues que se lo digan a César Strawberry. El líder de la banda con más solera de *Hip-Hop* nacional celebra sus 20 años de rimas combativas con una edición de lujo en forma de ladrillo que contiene CD Tributo, CD Recopilatorio, DVD con *clips* y documentales, y libro biográfico escrito por el propio César.



ALIS
Material de disección

★★★☆☆

Diferente, con regustillo a cantautor, pero con más personalidad melódica. *Material de disección* es una gran propuesta que jamás pasará a las radiofórmulas... Cuenta con la colaboración de Leiva (*Pereza*) en *Telescopio* y Fon Román (ex-*Piratas*) en *Contraseñas*. En una escucha todo pasa sin pena ni gloria, pero vuelve a dar al *Play* y apreciarás todos los matices que hacen especial las composiciones de Pachi García.



Otros lanzamientos



BRITNEY SPEARS
Femme fatale



THE STROKES
Angles



EL PESCAO
Un viaje nada-lógico



FOO FIGHTERS
Wasting light



GREEN DAY
Awesome as fuck



AVRIL LAVIGNE

Canción de cuna para adolescentes

Con un *single* de presentación como *What the hell,* te esperas que vaya a ser un disco como el anterior: con canciones cañeras, melodías traviesas y letras desenfadadas. Y sí, algunas son de ese palo, aunque ninguna alcanza la ñoñería de *The best damm thing,* pero otras (se incluye el tema compuesto para la peli de Tim Burton, *Alicia en el país de las Maravillas*) son muy distintas, más personales y quizá más en la onda de *My skin* o *Let go*. En esa línea están canciones como *Push* o *Goodbye*, donde la cantante se sincera hablando de su fracaso con Deryck Whibley, quien produjo antes de su separación ocho canciones.



Goodbye Lullaby

★★★★☆



BUENOS DÍAS
La voz de María es tan dulce como las gominolas de la foto que, acompañada de melodías artesanales, pretende ocupar un pequeño gran hueco dentro de las radiofórmulas. Cualidades no le faltan: es un disco diferente, con reminiscencias afrancesadas tipo Amelie, y muy, muy puro.

ENTREVISTA CON...

MÄBU

«La Play, como nuestra música, es para todos los gustos. Lo comercial se tiende a pensar que no es bueno, pero a veces lo que te apetece es comerte un buen Big Mac.»

¿Qué es lo que os hace ser diferentes del resto de grupos de música?
Si hay que meternos en un saco, intentamos estar en el saco de la música pura y dura.
¿A qué os referís?
A que somos auténticos. La gran mayoría de discos son de plástico, pero el nuestro es totalmente artesanal, si se oye un piano, un violín y una viola es porque hemos tocado un piano, un violín y una viola. Todo es de verdad. Tampoco ha habido procesos de digitalización y de limpieza. No hemos querido depurarlo y creo que eso es lo que lo hace especial.
Tenéis suerte, las discográficas apenas apuestan por nuevos valores y menos dejarles hacer lo que quieran.
Las discográficas ya no saben qué es lo que vende y lo que no, por eso cada vez te dejan más libertad. Están viendo que muchos grupos se les están escapando. Grupos como *Russian Red* o *Vetusta Morla*, que vienen de esa parte independiente, de compañías pequeñas, de la autogestión, están siendo un pelotazo. Por eso han decidido abrir tímidamente sus puertas.
¿Tímidamente porque primero habéis lanzado un EP en lugar de un LP?
Exacto, un EP es como una *demo* en el mundo de los videojuegos. Te permite hacer algo de ruido para que te conozcan. Y si gustas es probable que compren el LP cuando lo lances.
¿Si hicieran un videojuego titulado *Mäbu*, cómo sería?
Una aventura gráfica basada en la mitología griega. El héroe sería una especie de hidra con cinco cabezas. Cada cabeza representa a un miembro del grupo y su súper poder sería el «grito huracanado». Es que dicen que grito, que la emisión de mi garganta es muy fuerte (risas).
¿Un juego para todos los públicos o para un público más *indie*?
¡Para todos! La **Play**, como nuestra música, es para todas las edades y gustos. Como dice Phil Collins en una entrevista que leí hace poco: *«Lo muy comercial se tiende a pensar que no es bueno, pero muchas veces lo que te apetece es comerte un buen Big Mac».*
¿Tenéis alguna Play?
Sí, la **PSP**. Viene muy bien para las giras. Las distancias se hacen más cortas (risas). Además, luego llegas al hotel y te puedes conectar a Internet vía Wi-Fi.
¿El lugar perfecto para escuchar *Buenos días*?
En directo ¡y en un juego! El disco tiene pasajes muy de videojuego de fantasía.

SI MÄBU FUERA UN JUEGO *sería...*

God Of War porque el protagonista del juego sería una Hidra de cinco cabezas (cada cabeza representa a un miembro del grupo), cuyo poder sería el «grito huracanado».

POR ANA MARQUEZ

PIRAÑA 3D

Este no es el típico remake de algún clásico de los ochenta con violencia diluida para que nadie se atragante

Más bien es todo lo contrario. Algo se puede sospechar cuando se comprueba que tras la cámara está Alexandre Aja, director francés que sorprendió en 2003 con la brutal *Alta Tensión* y que se trasladó a Hollywood para firmar el interesante *remake* de *Las colinas tienen ojos*.

Su remake de *Piraña*, el clásico de serie B de Joe Dante de 1978 (que ya era una respuesta zumbona del *Tiburón* de Spielberg), tiene las cosas muy claras: ser infinitamente más brutal y *sexy* que su precedente. Por eso, ***Piraña 3D*** es un auténtico festival de miembros cercenados, concursos de camisetas mojadas, personajes excesivos y un uso de las tres dimensiones efectista y muy grotesco. Las pirañas de Aja son monstruos prehistóricos que han permanecido siglos dedicándose al canibalismo, sobreviviendo a duras penas hasta que unos incautos humanos las sacan de su letargo. La masacre no se hace esperar y entre los que tendrán que correr para salvar el trasero de las minúsculas pero letales dentelladas, hay ídolos del cinéfilo sin prejuicios como Christopher Lloyd, Richard Dreyfuss, Ving Rhames o un Eli Roth completamente en su salsa.

Con efectos especiales que combinan con gusto la vieja escuela del látex y la sangre falsa y los últimos avances en impacto tridimensional, ***Piraña 3D*** es una refrescante alternativa a los dramas de suspense pulcros y limpios. Aquí solo hay pringue del bueno.







Director
ALEXANDRE AJA
Reparto
Elizabeth Sue, Ving Rhames, Jerry O'Connell, Christopher Lloyd
Género
TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
DeAPLANETA
www.deaplaneta.com/es/pirana-3d



Estos encantadores pececillos se darán un banquete con la muchachada reunida con motivo del spring break.





RANGO

Un Oeste tan alucinante... como alucinado

El sorprendente cameo, durante los minutos iniciales de ***Rango***, de la pareja protagonista de *Miedo y Asco en las Vegas*, supone toda una declaración de intenciones por parte de Gore Verbinksi (director) y Johnny Depp (la voz de Rango en la V.O.). En este largo de animación (el primero de **Industrial Light & Magic**) no encontrarás numeritos musicales ni adorables animalitos. Pero sí mucho humor, un impactante diseño de personajes e incontables referencias a clásicos del *western* y otros mitos culturales. Ingredientes que no llegarán a apreciar los niños, pero sí sus padres... y cualquier adulto que quiera disfrutar con una película de animación distinta a las demás. ¿Tanta audacia tendrá recompensa en la taquilla?

Director
GORE VERBINSKI
Reparto (V.O.)
Johnny Depp, Isla Fisher, Alfred Molina, Harry Dean Stanton, Bill Nighy
Género
ANIMACIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT PICTURES
www.rangomovie.com



LA LEGIÓN DEL ÁGUILA

¡Hombres con falda!

Los bárbaros se vuelven a poner de moda en la cultura popular, y eso es algo que sólo puede ser bueno. Basada en la clásica novela *El águila de la novena*, de Rosemary Sutcliff, esta película de romanos ofrece no pocos placeres para el amante del buen cine de aventuras. Todo empieza en el año 140, cuando el joven Marcus Aquila (Channing Tatum) es enviado al norte de Bretaña para encontrar el estandarte de la novena legión, con forma de (lo has adivinado) águila. Por el camino, nuestro musculoso héroe tendrá tiempo de limpiar el buen nombre de su padre, entablar una singular relación de amistad con su esclavo (Jamie Bell) y repartir estopa. Las batallas son, precisamente, lo más espectacular de este *peplum* moderno, que incluye también una memorable interpretación de Mark Strong, el tipo que mejor hace de malo en el cine actual. ¿Cuándo se animará el bueno de Kratos a desatar toda su furia en pantalla grande?

Director
KEVIN MACDONALD
Reparto
Channing Tatum, Jamie Bell, Mark Strong
Género
AVENTURAS
País de origen
REINO UNIDO
Distribuidora
UIP
www.findtheeagle.comcom



CÓDIGO FUENTE

Un pirotécnico Día de la Marmota

Jake Gyllenhaal revive una y otra vez los últimos minutos de su vida, mientras intenta detener la explosión de un tren. Ciencia ficción de la buena, de la mano del director de *Moon*, Duncan Jones.

INVASIÓN A LA TIERRA

Los marcianos nos siguen teniendo ganas

Aaron Eckhart y Michelle Rodríguez son la última línea de defensa frente a unos alienígenas tan belicosos como insistentes. Está visto que E.T. era una excepción.

SOY EL NÚMERO CUATRO

Adiós al vampiro pocho, hola al alien molón

Romance y acción es lo que promete este *filme*, en el que un marciano (bueno) se camufla en la Tierra, para escapar de sus enemigos. Auguran que será el próximo fenómeno teen.

TRÁILERS



X-MEN: PRIMERA GENERACIÓN

www.x-menfirstclassmovie.com

Marvel regresa a los 60 para contarnos los orígenes de la Patrulla X: Xavier, Magneto, Mística, Bestia... la Reina Blanca (glubs).

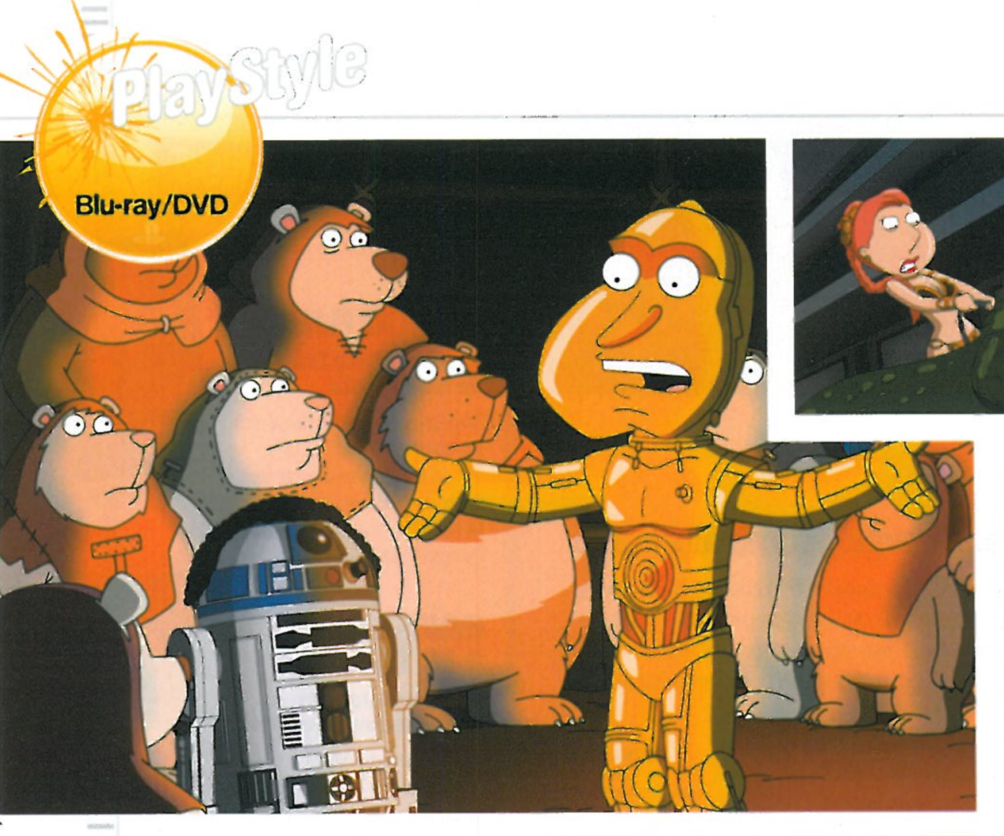


ARTHUR

www.arthurthemovie.com

Un *remake* que da buena espina. Russell Brand hereda el rol de millonario que encumbró a Dudley Moore, mientras Helen Mirren sustituye a John Gielgud.

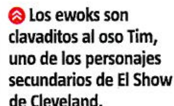


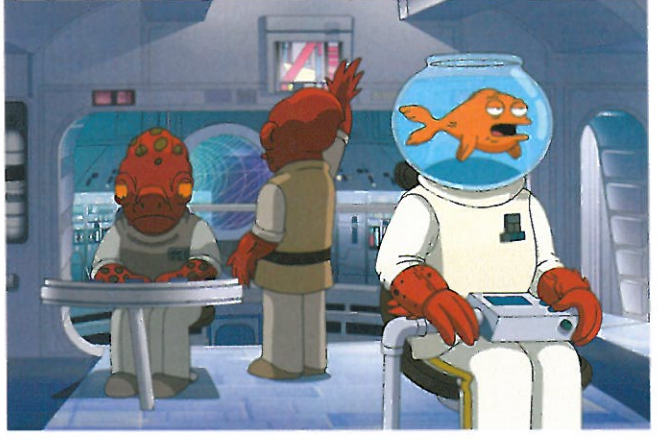




PADRE DE FAMILIA ¡ES UNA TRAMPA!

Peter y familia se despiden, de una forma un tanto tibia, de la saga Star Wars


Los ewoks son clavaditos al oso Tim, uno de los personajes secundarios de El Show de Cleveland.




Ver a Klaus, el pez con cerebro teutón de Padre Made in USA, convertido en el Almirante Ackbar es uno de los mejores gags de este especial.

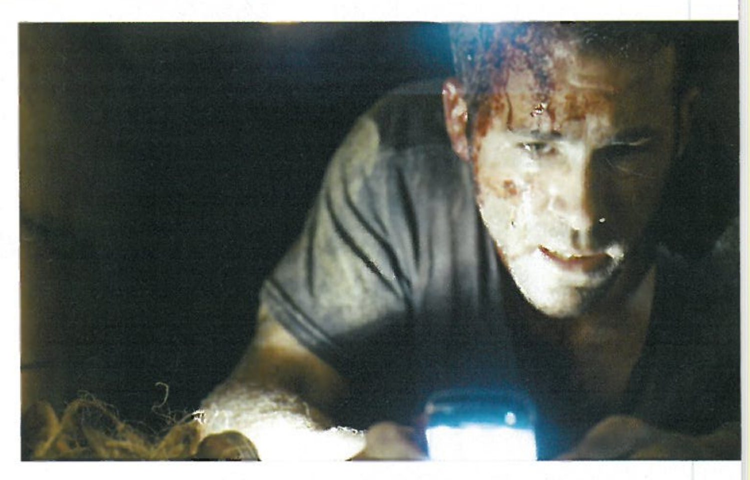
BLU-RAY DVD En la introducción de esta parodia de *El Retorno del Jedi*, el equipo de *Padre de Familia* confiesa su apatía a la hora de afrontar este tercer especial. Se supone que era una broma más de los guionistas, pero lo cierto es que tanto el número de chistes como su mordacidad han descendido respecto a las certeras parodias de los *Episodios IV* y *V*. Se explota poco a Jabba y su delirante parroquia, y ni siquiera los cameos de personajes de otras series de Seth MacFarlane (Klaus y Roger, de *Padre made in USA* y Rallo, del *Show de Cleveland*) logran que el especial levante el vuelo. Lo mejor, las críticas a Seth Green durante el duelo entre Luke y Darth Vader.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director **PETER SHIN** Reparto (V.O.) **Seth MacFarlane, Seth Green, Alez Borstein, Mila Kunis, Mike Henry...** Audios **CASTELLANO (DTS 5.1) INGLÉS (DTS HD).** Subtítulos **Castellano, inglés...** Distribuye **20th Century Fox H.E. 13,95 € (DVD) 17,95 € (BD)**

BURIED (ENTERRADO)

Una experiencia cinematográfica única que te hará sentir la agonía y angustia del protagonista




Con una idea realmente suicida, más acorde para un corto que para un largo, con apenas un presupuesto de 2 millones de dólares y de producción española puedes pensar dos cosas: que es un bodrio o que es una genialidad. En este caso es lo segundo: planos, contraplanos, picados, contrapicados se suceden en apenas dos metros cuadrados generando una sensación de angustia total, magistralmente llevado por el casi único protagonista, Paul Conroy (Ryan Reynolds). Secuestrado en Irak, despierta enterrado vivo en un viejo ataúd de madera, teniendo en su poder únicamente un teléfono móvil y un mechero. Son 94 minutos de agonía, sí, pero merece la pena vivirlo y verlo. Y para entender mejor cómo se rodó y vivió el rodaje, en el contenido extra encontrarás *Making of* y diversos documentales.

Película ★★★★☆
Extras ★★★☆☆

Director **RODRIGO CORTÉS** Audios **DTS-HD Master Audio 5.1 inglés, castellano** Subtítulos **Castellano, inglés** Distribuye **WARNER BROS. 19,95 € (Blu-ray) 18,95 € (DVD)**





PARANORMAL ACTIVITY 2

La precuela paralela también te acongojará



Tod Williams retoma el rentable mito independiente dirigido en 2007 por Oren Peli (ahora productor), con un resultado tan digno como inquietante. Los sucesos paranormales cambian de casa, pero no de árbol genealógico, ya que Kristi, hermana de Katie, y su familia -marido, hijos y perro- sufren las acometidas de una presencia diabólica que se manifiesta ante las cámaras. Durante el tramo final se abrochan argumentalmente ambas películas y se abre la puerta a la anunciada tercera parte. Incluye versión cinematográfica y extendida (siete minutos más), y escenas nunca vistas. Se echan en falta más extras.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director
TOD WILLIAMS
Audios
Dolby Digital 5.1 castellano, inglés, alemán... DTS-HD Master Audio 5.1 Inglés.
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Paramount Pictures
29,95 € (BD)

LA RED SOCIAL

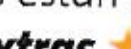
Una feroz radiografía del éxito... y de lo que debes traicionar para lograrlo.



Tengas o no un perfil abierto en *Facebook*, te será difícil no caer absorto ante la historia de su creador, un *nerd* incapaz de relacionarse con nadie, pero que se hizo multimillonario inventando la mayor red social del planeta. David Fincher plasma en imágenes los punzantes diálogos escritos por Aaron Sorking (*El ala oeste de la Casa Blanca*) en una de las películas más extrañas y apasionantes de los últimos años. Y los extras están a la altura.

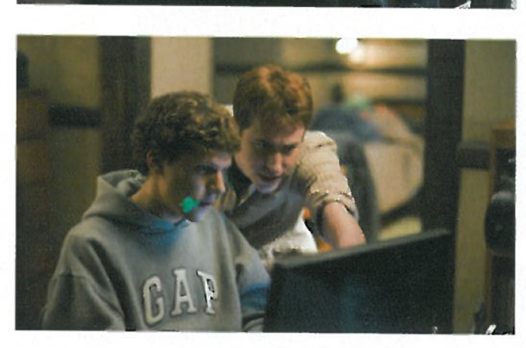
Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★

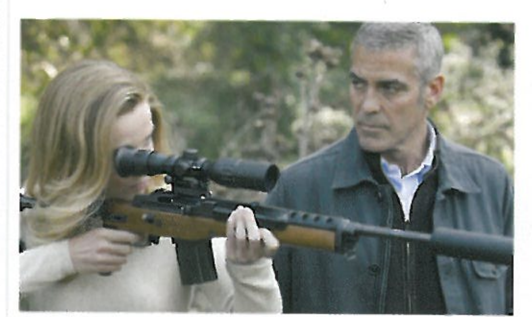






Director: **DAVID FINCHER**
Reparto: **Jesse Eisenberg, Justin Timberlake.**
Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS HD**
Subtítulos: **CASTELLANO, PORTUGUÉS...**
Distribuye: **Sony Pictures H.E.**
19,99 € (2 DVD)
24,95 € (2 BD)







EL AMERICANO

La solitaria existencia del asesino a sueldo



Tras debutar hace un par de años en la dirección con la estupenda *Control*, el fotógrafo Anton Corbijn vuelve a sentarse en la silla del director para narrar la dura historia de un asesino a sueldo, interpretado por George Clooney. Un pueblecito italiano, en el que intentará buscar la redención en los brazos de una prostituta local, será el escenario de su último trabajo. Más próximo al cine europeo que al típico espectáculo hollywoodiense, ***El Americano*** sorprende por su tono pausado (casi comatoso) y una fotografía estupenda, que acentúa el sentimiento de soledad del protagonista.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆



Director:
ANTON CORBIJN
Audios
Castellano DTS 5.1, inglés 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Universal Pictures
20 € (DVD)
29,95 € (BD)





HAZLE UN FATALITY A TU COLECCIÓN DE BD

Encumbrada como una de las más fieles, y divertidas, adaptaciones de videojuegos jamás filmadas, ***Mortal Kombat*** es un tesoro de serie B que no hace más que ganar con el paso del tiempo. El próximo 19 de Abril debutará en *Blu-ray* de la mano de **Warner Home Video**, al igual que su inferior secuela, ***Mortal Kombat 2: Aniquilación***.



EL CLÁSICO CULPABLE QUE TE FALTABA

Responsable de las risas y las desconsoladas lágrimas de generaciones de niños durante 68 años (ahí es nada), el clásico ***Bambi*** llega en Edición Diamante a BD y DVD, con toneladas de extras. Una oportunidad de oro para redescubrir, ahora en HD, aquel mítico incendio y el trágico destino de la madre del cervatillo. Menudo trauma.



¡BIENVENIDOS A PENGUIN VILLAGE!

Emon Home Entertainment llevará a las tiendas, el próximo 13 de abril, la inolvidable versión animada de *Dr. Slump* (el otro gran manga de Akira Toriyama), en 4 DVD y con audio en castellano y catalán. ¡Es hora de gritar *NTCHA*!

POR MARCOS GARCÍA, ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



Virginia, dispuesta a todo, no dudó en meterse dentro del jacuzzi -sin agua- que hay dentro del Espacio Sony Style. «¡Jamás se me hubiese ocurrido jugar con la PSP dentro de un jacuzzi!» exclama Virginia, quien confiesa que a pesar de no ser muy jugona no le importaría retar a una partida allí mismo a Dani Martín (ex ECDL).

VIRGINIA LABUAT

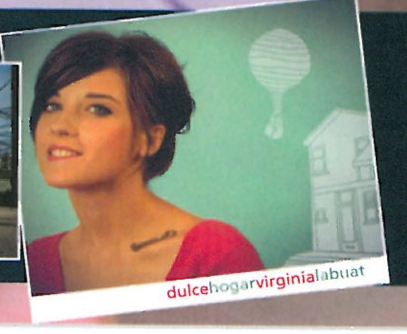
La cantante nos presenta su segundo disco plagado de reminiscencias del cine negro de los años 40-50 ¡y pasajes que evocan el ambiente de L.A. Noire!

«Si Dulce Hogar fuera un videojuego, la acción se desarrollaría dentro de una mansión. Estructurado en 14 habitaciones, cada una de un color, con una historia diferente a modo de cuento en la que sonaría una melodía, una canción, las canciones del disco: Time is now, Circus, Amanecer...». Con estas palabras la cantante define su segundo disco, compuesto íntegramente por ella y, esta vez, sin la mano que mece de Risto Mejide. Su apoyo incondicional durante su participación en la edición de OT de 2009 le permitió crear su primer álbum, producido nada más y nada menos que por *The Pink Tones*, pero a los tres meses de su lanzamiento Mejide abandonó el proyecto. *«Me sentí como una niña de cinco años que abandonan en la Gran Vía. Había sido mi guía, mi manager personal y tenía un disco que realmente no era mío, eran sus canciones... Así que decidí empezar de nuevo y comencé a componer temas para presentárselos a la discográfica».* En diciembre le dieron luz verde y ahora se presenta en el Espacio **Sony Style** de Madrid con 14 canciones, tres de ellas en inglés, idioma con el que creció musicalmente. *«Mis influencias son Janis Joplin, BB King, Billie Holiday...»*, explica Virginia. Todos estos artistas han intoxicado tanto su estilo que al escuchar ciertos *singles* de *Dulce Hogar* son capaces de hacer que tu mente se evada y viaje a escenarios tan sugerentes como los que se pueden ver en el último juego de **Rockstar** *L.A. Noire*, pues tanto las melodías como su voz tienen ese toque de cine negro de los años 40-50. Otros, sin embargo, te trasladan a un mundo de fantasía como *Alicia en el país de las Maravillas*, en este caso «en el País de la Rutina», como versa el tema *Amanecer*. *«Soy muy soñadora, tengo muchas inquietudes y cuando Risto me dejó, me vi atrapada en ese mundo llamado Rutina sin saber qué hacer»*, cuenta la cantante y añade: *«me vi como un personaje de un videojuego dentro de un laberinto sin saber dónde ir, sin encontrar esa puerta que te conduce hacia la salida; pero conseguí volar y no sólo salí del laberinto si no que ¡vencí al enemigo final (risas)!».*

«Me sentí como un personaje de videojuego dentro de un laberinto»

Es consciente de su suerte, de esa segunda oportunidad dentro de una industria cada vez más apegada al formato digital: *«Soy afortunada por volver a estar en las estanterías de las tiendas, no estoy en contra de la era digital pero soy más convencional y tengo esa manía llamada coleccionismo: me gusta tener los discos que me gustan apilados en el salón»*, explica Virginia y continúa: *«En videojuegos quizá las descargas en la PlayStation 3 tengan más sentido porque se abaratan los costes, se almacenan en la memoria de la consola y puedes seguir donde dejaste la partida sin necesidad de cambiar de Blu-ray».*

EDICIÓN ESPECIAL *Dulce Hogar*



Un segundo larga duración creado con mimo y compuesto íntegramente por Virginia. Un total de 14 temas, algunos cantados en inglés y todos con melodías que recuerdan a los años 40-50 de L.A. Noire. La edición especial, de venta en su web, incluye un CD adicional con 7 rarezas, postales y un póster firmado por la cantante.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA AGRADECIMIENTOS: ESPACIO SONY STYLE MADRID

INFAMOUS 2

El Sandbox de Sony C.E. nos sugiere cinco maneras de pisar con energía esta primavera. Y tú eliges cómo.

Concurso Adidas
¡Entra en www.facebook.com/revistaplaystation y podrás ganar uno de los pares de zapatillas que publicamos!



En piel blanca con detalles en negro y azul representan el lado más rebelde de Cole. 62 €

La cara más dócil del prota se representa en estas deportivas de look urbano. **50 €**

Confortables y con aires de skater para la acción más acrobática del juego. 60 €

De líneas retro y detalles futuristas (logo metalizado) como el ambiente de inFamous 2. **66 €**

ENTRE EL BIEN Y EL MAL

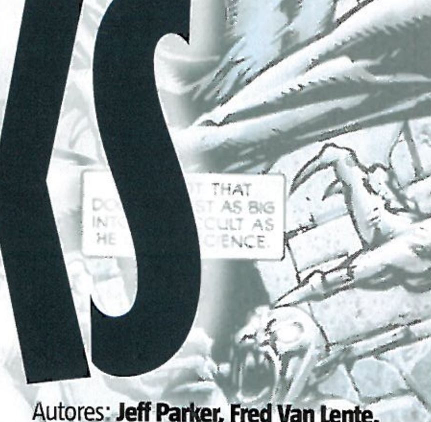
Cada color y modelo de adidas NEO nos sugiere una acción y una actitud, como la de Cole en inFamous 2.

POR ANA MÁRQUEZ

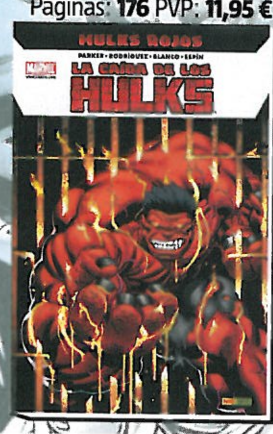
PlayStyle

Universos alternativos

LA CAÍDA DE LOS HULKS



Autores: **Jeff Parker, Fred Van Lente, Carlos Rodríguez, Salva Espín**
Editorial: **Panini Comics**
Páginas: **176** PVP: **11,95 €**



Hulks de colores y secretos revelados

De vez en cuando, **Marvel**, la Casa de las Ideas, se saca de la manga giros y retruécanos para animar algunas de sus colecciones. Nada que no hayamos visto antes, solo que de vez en cuando el artificio está muy bien pensado u ofrece sal y pimienta extras. En este caso, ese giro está protagonizado por no una, sino dos nuevas versiones de *Hulk*: de color escarlata, *Hulk Rojo*, y la nueva *Hulka*. Y este tomo que acaba de llegar a las librerías, y en el que se resuelven muchos de los misterios en torno a estos dos nuevos personajes tras varios años de tebeos en los quioscos y secretismo alrededor de la auténtica identidad de Hulk Rojo, tiene además el aliciente de estar ilustrado por dos de los principales dibujantes españoles de la casa. En el caso de Carlos Rodríguez, decir que este es su último trabajo para **Marvel**.

LIBROS



La vuelta de los 25
Jóvenes de distintas culturas

Dicen que los 30 son los nuevos 20. Tiene algo de sentido, teniendo en cuenta que los hitos vitales tradicionales (emancipación, matrimonio, hijos) llegan cada vez más tarde (si es que llegan...). ¿Pero qué pasa con los 20? Algo de esto estaba en la cabeza del periodista Marc Serena al cumplir los 25. Para hallar respuestas, Serena estuvo un año conviviendo con 25 jóvenes de su edad en distintas partes del mundo y en diferentes entornos sociales: desde un monje budista a una arqueóloga de Camboya, un *cowboy* venezolano o un emprendedor australiano, el resultado de sus experiencias es este libro.

Autor **Marc Serena**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. **17 €**

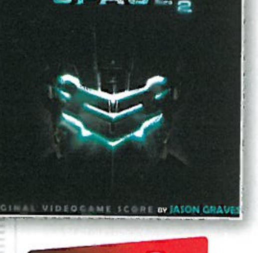
Aprendiendo con videojuegos...
... Jugar es pensar dos veces

Los videojuegos (qué os vamos a contar que no sepáis) siguen abriéndose camino en todos los sectores de la sociedad. Primero entraron en nuestras casas y dormitorios, ahora están ya en las fiestas familiares, y poco a poco se introducen en ámbitos como la educación. ***Aprendiendo con videojuegos*** es un estupendo compendio de 30 juegos enfocados al profesorado. Partiendo de la idea de que los juegos son una forma excelente de conectar con los jóvenes, la autora plantea una selección para usar en la escuela, apoyar el aprendizaje, fomentar el trabajo interdisciplinar, etc.

E. Montero (Coord.) M. Ruiz B. Díaz
APrendiendo con VideoJueGos
JUGAR ES PENSAR DOS VECES

Autores **Eloísa Montero**
Editorial **Narcea**
PVP: **19 €**

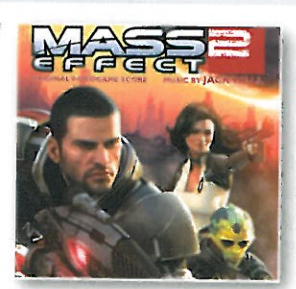
B.S.O. DE VIDEOJUEGOS





DEAD SPACE 2
Jason Graves
★★★☆☆

Jason Graves pone punto y seguido tras la partitura del primer *Dead Space* y compone un apéndice de la misma igualmente intenso pero menos disonante, más melódico y con un empleo menos chiflado del tempo, con lo que resulta más vulgar y predecible. Atención, completistas: el compacto que se regala con la Edición Coleccionista expande el álbum que se comercializa en *iTunes Store* (5,99 €), con lo que debemos recomendar la adquisición de ambos discos.



MASS EFFECT 2
Jack Wall
★★★☆☆

De nada sirve engalanar instrumentalmente una banda sonora para hacerla parecer mejor. La reiteración de endebles estructuras armónicas tiende siempre a revelar la misma gran verdad: el compositor es el auténtico jurado, juez y verdugo de una obra. Y aunque la partitura de ***Mass Effect 2*** intenta desviar la atención del oyente con su rima asonante, se nota demasiado que Jack Wall es un pasable poeta musical, pero también un pésimo prosista acústico (9,99 €). iTunes Store

A ESCALA

BARAJA DE SPACE INVADERS
Naipes con-solera

Para aquellos que se emocionaron con Space Invaders en la época de su lanzamiento y que hace tiempo ya rebasaron la edad legal para ser un tahúr. Esta baraja es una joyita, pues hasta el diseño de la caja está pixelado.

Distribuidor: **Art. Lebedev**
Precio: **13 €**

CRYSIS 2 NANOSUIT ACTION FIGURE
Trajes para tiempos de Crysis

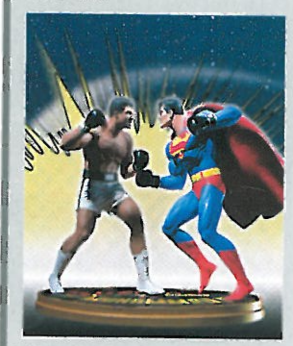
¿Creías que en esta sección todo eran figuras de precio imposible? Sí, a veces, pero este mes estás de suerte: las action figures de Neca basadas en el esperadísimo shooter de Crytek salen a la venta a la par que el juego.

Distribuidor: **Neca**
Tamaño: **17,8 cm.**
Precio: **18,56 €**

SUPERMAN VS. MUHAMMAD ALÍ
¡Un crossover genial!

Nos encantan los crossover, como el que en 1978 lanzó DC Comics, protagonizado por Superman y el mítico boxeador Muhammad Alí. Aquel tebeo acaba de ser reeditado y, para celebrarlo, la portada ha saltado a las 3D por primera vez en la historia en forma de figura. ¡Encanto tiene un rato!

Fabricante: **DC Direct** Tamaño: **24 cm.**
Precio: **219 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última



COMUNICACIÓN GAMING

XPERIA PLAY

Atónitos nos hemos quedado al ver esta maravilla que mezcla la telefonía móvil con el mundo de los videojuegos. Y es que Xperia Play es un smartphone con Android 2.3 y con licencia de PlayStation para descargar y reproducir juegos de su tienda On-line. En modo vertical, podrás disfrutar de todas las prestaciones de cualquier otro Smartphone Xperia. Además, posee una cámara de 5 Megapíxeles y una pantalla táctil de 4". En modo horizontal, podrás deslizar los controles de juego, el cuadro de mandos es similar al de PSP, como puedes apreciar en la imagen: incorpora un control digital, dos mandos táctiles analógicos, dos botones laterales en la parte superior y los cuatro iconos de PlayStation. Saldrá a la venta el 1 de abril y en próximo números lo analizaremos con detalle. www.sonyericsson.com

SACA MÁS PARTIDO A TU IPHONE

ALARM DOCK HALO

Si tienes un iPhone seguro que se ha convertido en una parte más de ti, en una extensión de tu mano. Por eso te presentamos este gadget que potenciará tu joya más preciada: un sistema de altavoces con radio FM y despertador (alarma o iPhone). Lleva mando a distancia y podrás, además, recargar la batería. 89,90 € www.memtec.com

ENTRAR A PISTA

USB BURTON FEEL GOODTM

Original como pocos . Este pendrive es una réplica de una tabla de snowboard de la reconocida marca de deportes extremos Burton, posee además un atractivo print estilo graffity. Tiene una capacidad de almacenamiento de 4GB. 19,90 € www.dane-elec.com



LO MÁS FRIKI DEL MES
BATMAN G-SHOCK

Remanente de una edición limitada que no vendió todo lo que se esperaba, nos llega este «rebajado» reloj estilo retro de Batman, presentado en una caja con dos batmóviles: el clásico y el de las últimas películas del detective enmascarado. 154,90 $ www.shopncsx.com

IMPRIME LAS FOTOS DE TU PS3
PIXMA MX 410

Seguro que tienes en tu PS3 almacenadas un montón de fotografías... pues ahora las puedes imprimir y con calidad, sin salir de casa y sin tener que ir a aburridas tiendas de impresión digital. Conecta la impresora vía Wi-Fi con tu consola y da la orden de impresión. Además, esta Pixma también escanea, copia y hace envíos de faxes e impresión, entre otras funciones. 115 € www.canon.es

NOTEBOOK ILUMINADO
VAIO SERIE C

Nuevo look y con más color que nunca. La serie C de Vaio de 14" se desmarca de los notebook convencionales incorporando luz a lo largo de los bordes de la tapa translúcida. Lleva cámara web integrada. 900 € www.sony.es

LO MEJOR DEL MES EN...
PlayStation 3

1 Mando inalámbrico para PS3 cuyo diseño metalizado está inspirado en la película TRON Legacy. Thrustmaster. 29,99 €. ★★★★☆

2 Soporte ajustable para acoplar la cámara PlayStation Eye a la tele o el mueble. Incluye alargador de 1 metro para el cable USB de la cámara. Subsonic. 6,95 €. ★★★★☆

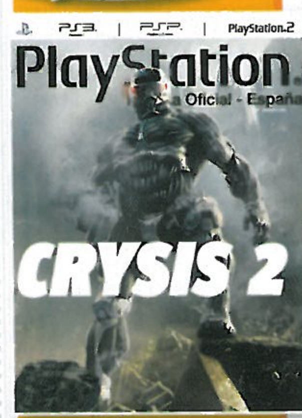
3 Base de recarga para un mando PS Move, un mando PS Move Navigation y dos mandos Sixaxis. Lleva LEDs de iluminación rojo y verde para indicar el proceso de carga. Ardistel. 19,95 € ★★★☆☆

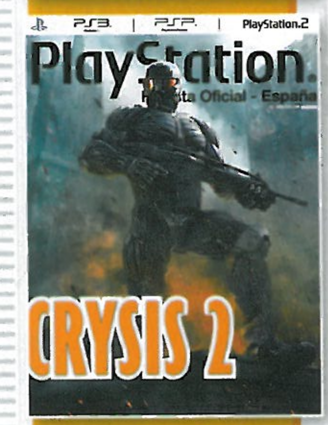
DESPEDIDA Y CIERRE

Un breve paseo por la redes sociales...

El universo Facebook es imparable y prueba de ello son los concursos presentes y futuros que os proponemos a través de esta gran red social.







Una vez recuperados del shock visual producido por nuestra portada lenticular os proponemos un par de opciones para ilustrar ese pedazo de shooter llamado Crysis 2. A nosotros nos costó mucho decidir la portada...

GANADORES DE HÍNCAME EL DIENTE

Para festejar el lanzamiento en DVD y BD de la nueva comedia de 20th Century Fox H.E., os pedimos fotos disfrazados de vampiros pochos. Aquí están los afortunados ganadores de tres packs de BD de Híncame el Diente más entrada al Caserón del Terror del Parque de Atracciones.



Victoria Díaz

Diana Peña Delgado



Rubén Aguilar Cabello

Resultados de Concursos

CONCURSO I-JOY
Ganador de 1 par de gafas i-spacevision
Manel Quiroga Rius (Barcelona)



A veces la vida depara a nuestro director momentos inolvidables, como compartir unos minutos con la guapísima y talentosa Virginia Labuat. ¡Ay, que chica más maja!

PRÓXIMOS CONCURSOS

ÁGUILA ROJA

¿Qué superhéroe es capaz de luchar con katana, arco y ballesta mientras cabalga a lomos de un hermoso caballo blanco? Ese solo puede ser Águila Roja, quien se quita el antifaz para conquistar a nuestra damisela Anna y os invita a participar en el concurso vía facebook que publicaremos en **www.facebook.com/revistaplaystation** ¿Quieres ser uno de los cinco ganadores de los packs que sorteamos compuestos por la primera y segunda temporada de Águila Roja? Estate atento.







PADRE DE FAMILIA: ¡ES UNA TRAMPA!

Seguid atentos a nuestro Facebook y podréis llevaros una de las tres copias de Padre de Familia: ¡Es una Trampa! (una en Blu-ray y dos en DVD) que regalaremos por cortesía de 20th Century Fox H.E. ¿Qué debéis hacer para ganar? Os lo diremos muy, muy pronto. Por fin podréis sacarle partido a vuestros vastos conocimientos sobre Star Wars.